ECTS 98 GORĄCA RELACJA Z TARGÓW GIER W LONDYNIE!

PC CD-ROM • SONY PLAYSTATION • SEGA SATURN • NINTENDO 64 • ARCADE

Gry Komputerowe

październik 1998 • cena 3.99 zł • index 324329 • issn 1230-9044

10/98

24 RECENZJE

DUNE 2000

Znowu Zmieciemy Imperatora...

INNE RECENZJE

Need For Speed 3

Rainbow Six

Hardwar

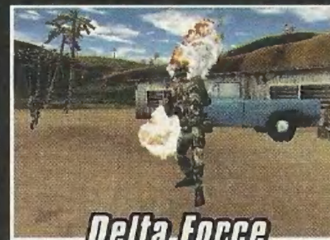


Praca w Toku


Grand Touring

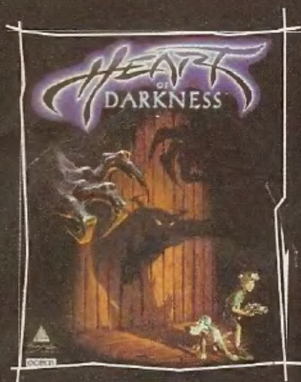

Heroes III


Babylon-5


Delta Force

www.mirage.com.pl

MIRAGE



HEART OF DARKNESS

JEST MIEJSCEM, GDZIE TWOJE
MARY STAJĄ SIĘ RZECZYWISTOŚCIĄ ...









"Artyści z AMAZING STUDIOS
wykonali profesjonalną robotę,
tworząc arcydzieło graficzne
składające się z ośmiu aktów."
8/10
SECRET SERVICE



"Kilka lat temu to byłaby
rewolucja. Teraz jest to
świetna gra."
8/10
RESET



"Jedna z najlepszych pozycji
na rynku platformówek 2D.
Na pewno się nie zawiedziesz."
81%
GRY KOMPUTEROWE

PC CD

INFOGRAMES

ZADZWOŃ

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA: 022 870 32 59

ZERO KOSZTÓW WYSYŁKI *JUŻ PRZY KAŻDYM ZAMÓWIENIU POWYŻEJ 50 ZŁ*

http://www.comat.com.pl e-mail: comat@comat.com.pl

GAME BOY

Game Boy + baterie	209,-
Game Boy Pocket + baterie	239,-
Kabel Link	45,-
Lupa z podświetlaczem	45,-
Pokrowiec skórzany na G.B. Pocket	35,-
Zasilacz Game Boy/Pocket	29,-

Drukarka do Game Boy'a
Drukarka termiczna pozwalająca na drukowanie zdjęć i innych obrazów przetworzonych przez kamerę.
cena: 329,-

Kamera do Game Boy'a
Kamera ta pozwala przenieść oraz dokonać obróbki obrazu z otoczenia na ekranie Game Boy'a. Pakiet zawiera także program do obróbki i 4 proste gry.
cena: 229,-

Aladdin	129,-
Bust A Move 2	131,-
Castlevania II	129,-
Donkey Kong Land	109,-
Donkey Kong Land 2	119,-
Donkey Kong Land 3	119,-
Dzwonnik z Notre Dame	149,-
Duck Tales	119,-
Hercules	155,-

I.S.S.Soccer
Najlepsza piłka nożna jaka się do tej pory ukazała na ekranie Game Boya, kilkadziesiąt drużyn, znakomita grafika, wielki przebój firmy Konami.
cena: 131,-

James Bond 007	129,-
Kirby's Dreamland	85,-
Kirby's Dreamland 2	129,-
Lucky Luke	149,-
Metroid 2	109,-
Mickey Dangerous Chase	119,-
Micro Machines	105,-
Pocachontas	149,-
Pocket Bomberman	99,-
Road Rash	105,-
Smurfs 2	149,-
Smurfs 3	149,-
Spy vs Spy	129,-
Street Fighter 2	109,-
Super Mario Land	85,-
Super Mario Land 2	109,-
Tennis	85,-
Turok	131,-
V-Rally	zadzwoń !
Wario Land - Super Mario Land 3	109,-
Wario Land 2	129,-
Wave Race	85,-
World Cup'98	149,-

NINTENDO 64

Nintendo 64	689,-
Joystick Oryginalny	129,-
Joystick SuperPad	99,-
Karta pamięci Innovation (256 KB)	69,-
Karta pamięci oryginalna (256 KB)	85,-
Karta pamięci x4 (1MB)	129,-
Kierownica+pedały+dźwignia biegów	369,-
Kabel RF oryginalny	119,-
Przedłużacz do joysticka	45,-
Rumble Pak oryginalny	85,-

Banjo Kazzoie
Doskonała przygodówka 3D, ze wspaniałą, kolorową i szczegółową grafiką. Grywalność na najwyższym poziomie, jedyna gra mogąca pokonać Mario 64
cena: 239,-

Blast Corps	229,-
Bomberman 64	229,-
Cruis'n World	209,-
Destiny Fighters	289,-
Diddy Kong Racing	249,-
Golden Eye - 007	269,-
GT 64	289,-
International Superstar Soccer'98	299,-
Killer Instynkt Gold	239,-
Lylat Wars + Rumble Pak	289,-
Mario 64	199,-
Mario Kart	229,-
Mishief Makers	249,-

Misssion: Impossible
Bardzo długo oczekiwana zręcznościowa - przygodówka 3D, na podstawie filmu. Jako jeden z tajnych agentów musisz podjąć się niemożliwej do wykonania misji.
cena: 249,-

Mistical Ninja: Staring Gaemon	329,-
Quake 64	299,-
Shadows of the Empire	269,-
Snowboard Kids	209,-
Tetrisphere	209,-
World Cup'98	299,-
Yoshi Story	249,-

PLAYSTATION

PlayStation+Dual Shock 2lata gwar.	599,-
Kabel RF Uniwersalny	89,-
Karta Pamięci 15 bloków	69,-
Karta Pamięci (oryg.) 15 bloków	109,-
Karta Pamięci 120 bloków	119,-
Karta Pamięci 360 bloków	199,-
Kierownica V3 + pedały	329,-
Kierownica+pedały+dźwignia bieg.	389,-
Kontroler Analog-Cyfr.Barracuda	139,-
Kontroler Control Station/Comp.Pro	69,-
Kontroler PSX Dual-Shock (oryg.)	159,-
Pistolet 3 in 1 (Namco Compatible)	159,-

Mysz do PlayStation
Mysz, szczególnie ułatwiająca grę w gry strategiczne i niektóre przygodówki, działa z takimi tytułami jak np.:
cena: 109,-

Actua Golf 2 PLi	199,-
Actua Soccer 2 PLi	199,-
Crash Bandicoot 2 PLi	219,-
Dark Omen	219,-
Dead or Alive PLi	209,-
Deathtrap Dungeon PLi	189,-

Colin Mc Rae Rally
Bezwzględnie najlepsze rajdy jakie się do tej pory ukazały na wszelkie platformy sprzętowe.
52 odcinki specjalne, 8 prawdziwych samochodów, doskonałe "prowadzenie".
cena: 219,-

Diablo	219,-
Dynasty Warriors PLi	189,-
Fighting Force PLi	189,-
Final Fantasy VII (3CD) PLi	219,-
Forsaken PLi (wer. ang.) PLi	239,-
Gran Turismo PLi	229,-
Hercules (ver. ang.)PLi	199,-
G-Police PLi	189,-
Jersey Devil PLi	189,-
Judge Dredd PLi (działa z pistolet.)	189,-
Kula World PLi	189,-
Lucky Luke PLi	239,-
MDK PLi	189,-
Mechwarrior 2 (wer. ang.)	169,-
Mortal Kombat 4	zadzwoń !
Need for Speed 3	199,-
Nightmare Creatures PLi	209,-
Pitfall 3D PLi	199,-
Rescal PLi	189,-
Resident Evil 2 PLi (wer. ang.)	229,-
Riven 5CD PLi	209,-
Road Rash 3D	209,-
Samurai Showdown III PLi	189,-
Skullmonkeys	219,-

Tekken 3
Najbardziej oczekiwany tytuł tego roku, doskonała bijatyka 3D ze zniewalającą, superpłynną i superszybką grafiką. Gra, którą każdy "psx-sowiec" musi mieć. PLi
cena: 199,-

Theme Hospital	219,-
Tomb Raider 2 (wer. ang.) PLi	199,-
Vigilante 8 PLi	219,-

War Games
Połączenie strategii czasu rzeczywistego i strzelaniny, bardzo ładna grafika, wysokie oceny w prasie specjalistycznej. Wersja angielska.
cena: 209,-

World Cup'98 (wer. ang.)	209,-

PLAYSTATION TANIEJ

Actua Soccer PLi	109,-
Air Combat PLi	109,-
Alien Trilogy PLi	109,-
Bust a Move 2 PLi	109,-
Command & Conquer (wer. ang.)	119,-
Crash Bandicoot PLi	109,-
Die Hard Trilogy	129,-
Formula 1 PLi	109,-
Kurushi PLi	109,-
Mortal Kombat Trilogy	119,-
NHL'98	119,-
Pandemonium PLi	109,-
Porsche Challenge PLi	109,-
Resident Evil (wer. ang.)	119,-
Spice World PLi	109,-
Tekken 2 PLi	109,-
TOCA Touring Car Championship	119,-
Total NBA'98 PLi	109,-
Wipeout 2097 PLi	109,-
Worms PLi	109,-

Warcraft 2
Startegia czasu rzeczywistego utrzymana w klimacie fantasy. Jedna z najlepszych i najsłynniejszych gier tego gatunku. Współpracuje także z myszką. Wersja angielska.
cena: 119,-

PC CD

Actua Soccer 2	149,-
Age of Empires	249,-
Armored Fist 2	149,-
Barbie:Projektantka Mody PL	169,-
Black Dahlia (8CD)	179,-
Broken Sword 2 PL	159,-
Championship Manager 97/98	119,-

Commandos
Nowatorska, jedna z najlepszych gier strategiczno - taktycznych ostatnich dwóch lat, bardzo szczegółowa, dopracowana grafika. HIT !
cena: 159,-

Conflict: Freespace-the Great War	165,-
Close Combat 2:Bridge Too Far	249,-
Collin Mc Rae Rally	zadzwoń !
Conquest Earth	129,-
Course of Monkey Island	159,-
Dark Earth	159,-
Deadlock 2	145,-
Deathtrap Dungeon	155,-
Die By The Sword	165,-

Dune 2000
Legenda strategii "real time" nadchodzi...w nowej, nowoczesnej i atrakcyjnej szacie. Jeden z najbardziej oczekiwanych tytułów ostatnich miesięcy
cena: tel.

Fallout	165,-
F-15	145,-
F1 Racing Simulator	145,-
Fighting Force	155,-
Final Fantasy VIII (4CD)	169,-
Flight Simulator'98	259,-
Flight Unlimited 2	169,-
Forsaken	159,-
Gold Games 2 (22 gry na 22 CD!)	129,-
Heroes of Might & Magic PL	155,-
House of the Dead	159,-
Incoming	zadzwoń !
Insane Speedway 2 PL	79,-
Industry Giant	145,-
Men in Black	149,-
Mega 3Pak (Carmagg.X-com,Ecst2)	159,-
Might & Magic VI	zadzwoń !

Mortal Kombat 4
Najnowsza część krwawej i brutalnej serii - tym razem w 3D ! 15 postaci, w tym 8 zupełnie nowych, 4 tryby rozgrywki: Arcade, Team, Endurance i Tournament
cena: 149,-

NBA Live'98	155,-
NHL'99	155,-
Need for Speed 3	zadzwoń !
Quake 2	159,-
Quake 2 - The Reckoning	99,-

Panzer Commander
Wszechstronny symulator czołgu z czasów II wojny światowej. Do wyboru 24 typy czołgów, 6 kampani po 20 scenariuszy każda, dołączony edytor. Doskonała grafika, kilka widoków czołgu.
cena: 159,-

Panzer General 2	149,-
Reah PL (6 CD)	159,-
Red Alert	129,-

Sim City 3000 PL
Po kilku latach przerwy, sequel jednej z najbardziej nowatorskich i przełomowych strategii ekonomicznych. Wspaniała grafika, polska wersja językowa.
cena: tel.

Soldiers at War	149,-
Starcraft	149,-
Team Apache	159,-
TOCA Touring Car Championship	169,-
Tomb Raider 2	155,-
Total Heav.(Civ2.PL, Set!2,S.C.2000)	169,-
Unreal	159,-
Virtual Chess 2 PL	99,-
World Cup'98	145,-
X-Files: Game (7 CD)	159,-

PC CD - TANIEJ

Ace Ventura PL
Zabawna przygodówka z rysowaną grafiką na podstawie komedii z Jimem Carrey'em. Polska wersja językowa.
cena: 69,-

A.D. Cop PL	39,-
Atlantis: the Lost Tales PL	89,-
Beasts & Bumpkins	59,-

Carmageddon
Wyścig - horror, 25 maniakalnych kierowców zbierających bonusy rozjeżdżając przechodniów i zwierzęta domowe a wśród nich oczywiście Ty !
cena: 49,-

PC CD - TANIEJ

Dark Reign	59,-
Deadlock	59,-
Duke Nukem 3D	89,-
Dungeon Keeper PL	59,-
Earth 2140 PL	49,95,-
Earth 2140 - misje PL	49,95,-
Earthworm Jim	49,-
Emergency PL	49,95,-

Blood Omen-Legacy of Kain
Role-playing z elementami zręcznościowymi w stylu Diablo (widok izometryczny). Mroczny klimat: wcielasz się w wampira aby ocalić swój świat przed zagładą
cena: 59,-

Jack Orlando PL (2CD)	49,95,-
Kick Off'98 PL	59,-

Knights and Merchants
Bardzo rozbudowana lecz prosta w obsłudze strategia czasu rzeczywistego nawiązująca klimatem do Settlers 2. Bardzo dokładna grafika i mnóstwo animowanych obiektów.
cena: 49,95,-

Książę i Tchórz PL
Polska przygodówka z piękną, bajecznie kolorową, malowaną grafiką nawiązującą do serii "Monkey Island"
cena: 59,-

Lands of Lore 2	59,-
Lomax PL	49,-
Magic Carpet 2	29,-
Mortal Kombat 3	59,-
NBA Live'97	59,-
NHL'97	59,-

Need for Speed 2 S.E.
Specjalna edycja drugiej części wyścigów samochodów sportowych m in.: Mclaren F1, Ferrari F-50, Jaguar XJ 220, Lotus GT1, Ferrari 355F1 i inne. 9 torów, optymalizacja pod 3Dfx (nie wymaga)
cena: 59,-

Nuclear Strike	59,-
Privateer 2 The Darkening	49,-
Quake	59,-
Prisoner of Ice	39,-
Realms of Arkania	49,95,-
Reflux PL	49,99,-

Settlers 2
Wspaniała, ekonomiczni - wojenna strategia czasu rzeczywistego, połączenie Warcraft i Civilization w pięknej oprawie graficznej, teraz w **polskiej wersji językowej.**
cena: 49,-

Shadow of the Riva	49,95,-
Sid Meier's Gettsburg	59,-
Sim Tower	49,-
Smocze Opowieści PL	49,-
Spellcross PL	49,95,-
Syndicate Wars	49,-
Starfleet Academy	59,-

Steel Panters II
Bardzo dobra startegia turowa dla jednego lub dwóch graczy. Zawiera scenariusze największych konfliktów zbrojnych z udziałem czołgów po roku 1939. Grafika SVGA
cena: 59,-

Stone Axe PL	59,-
Su-27	59,-
Target PL	59,-

Theme Hospital
Strategia: zbuduj szpital, wyposaż go i zatrudnij personel. Teraz bądź gotowy stawić czoła najdziwniejszym i najstraszniejszym horobom
cena: 59,-

Time Gate: Knight's Chase	39,-
Time Warriors PL	39,-
Tone Rebelion	59,-
Ultima VIII	29,-
Wersal 1859 PL	99,-

W. C. Prophecy
Ostatnia część sagi: 50 misji, nowe algorytmy, nowe postacie, znacznie poprawiona grafika, oszałamiające efekty świetlne, 6 płyt CD.
cena: 89,-

Zork Grand Inquisitor
Ostatnia edycja legendarnej przygodówki, wspaniała grafika, 360 - cio stopniowe pole widzenia, 30 niepowtarzalnych poziomów, 2 płyty CD.
cena: 59,-

Zork Legacy Collection (3 gry)	59,-

VooDoo TYLKO **259,-**

COMAT
GRY KOMPUTEROWE I TELEWIZYJNE

odwiedź
NASZE SKLEPY

Centrum:
Al. Jerozolimskie/J. Pawła II 00-024 W-wa przejście podziemne paw. 12
tel./fax.022 630 29 73 czynne: pon.-pt.10⁰⁰-20⁰⁰ sob.10⁰⁰-16⁰⁰

Centrum:
ul.Widok 19 (od strony Alei Jerozolimskich) 00-026 Warszawa
tel. 022 827 07 09 pon.-pt.11⁰⁰-19⁰⁰ sob.10⁰⁰-15⁰⁰

Praga:
ul.Grochowska 290 03-841 W-wa tel. 022 870 32 59 pon.-pt.10⁰⁰-18⁰⁰



Bardzo duży wybór gier i akcesorii do komputerów PC, PlayStation, Nintendo 64 i Game Boy, które możemy zaprezentować na miejscu.



Bardzo bogata oferta gier i programów po niskich i **bardzo** niskich cenach!



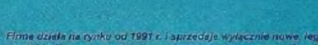
Częste promocje i oferty specjalne



Sprzęt gwarantowany przez największych, oficjalnych dystrybutorów w kraju.

Dla mieszkańców woj. warszawskiego i ościennych sprzedaż na raty, także z możliwością natychmiastowego odbioru !

W sklepach w centrum honorujemy następujące karty płatnicze:



Firma działa na rynku od 1991 r. i sprzedaje wyłącznie nowe, legalne produkty. *Zamówione artykuły wysyłamy najpóźniej w ciągu 48 godzin. Czas dostarczenia paczki wynosi najczęściej 3-5 dni roboczych. Płatność następuje przy odbiorze przesyłki. Przy zakupach powyżej 50 zł NIE DOLICZAMY KOSZTÓW WYSYŁKI. Wszystkie konsole objęte są conajmniej 12-miesięczną gwarancją i posiadają instrukcje w języku polskim. Oferta obowiązuje do wyczerpania magazynu lub opublikowania kolejnej. Ceny mogą ulec zmianie.*

Gry Komputerowe

ISSN 1230-9044
INDEX 324329
NUMER 10/98 (51)
rok szósty

wydawca
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. (0-22) 815-42-20 (w godz. 9-17)
e-mail: cgs@cgs.com.pl
http://www.cgs.com.pl/gk.html

redakcja
Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Romuald Wawrzyniak (Jagd52)
Krzysztof Kiełmiński (Krzyś)

współpraca
Patrycja Wardzała, Karol Klepacz (Reset), Jacek Pietruszczak (Baron Jack), Michał Cegła (CeFeK), Piotr Stasiak (Piotres), Dominik Kost (Kayackash), Rafał Szychowski (Szycha), Mateusz Przepiórkowski (Cthulhu) oraz (Gruby)

dział reklamy
Dariusz Kazik

korekta
Natalia Nowak

łamanie
Computer Graphics Studio

druk
DWH „VEGA"
Warszawa
Konstruktorska 3a

kolportaż ogólnopolski
RUCH S.A. O.K.D.P.

prenumerata
Reklamacje i zapytania przyjmowane są: wtorek i czwartek w godz. 11-17 pod tel. (0-22) 815-42-20

Reklamy przyjmowane są w redakcji. Za treść ogłoszeń redakcja nie odpowiada. Redakcja zastrzega sobie prawo skracania i adiustacji materiałów. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Ceny podane w artykułach są cenami orientacyjnymi. Wszystkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone.

CGS Computer Studio
jest wydawcą tytułów:
PC GAMER PO POLSKU
PLAYSTATION MAGAZYN
AMIGA COMPUTER STUDIO
PSX FAN

Prenumerata krajowa (I kwartał '99)
Należność (3 x 3.99 zł) należy wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora.
Termin przyjmowania prenumeraty mija z dniem 20 grudnia 1998 r.)

Nowy Rok Gier



Całkiem niedawno uczniowie szkół podstawowych i średnich rozpoczęli nowy rok szkolny, a teraz przyszedł czas na studentów. Zaryzykuję stwierdzenie, że również dla graczy komputerowych rozpoczął się także Nowy Rok Gier. Taki właśnie podział roku, wydaje się być bardziej sensowny niż sztampowy – kalendarzowy. Od września rusza bowiem wielkie komputerowe szaleństwo, które w Europie otwierają londyńskie targi komputerowej rozrywki ECTS. Apogeum tego szaleństwa przypada na okres Gwiazdki, po czym emocje słabną, spadając niemal do zera w wakacje, po to, aby ponownie wybuchnąć wraz z nadejściem września. My oczywiście nie mogliśmy ominąć wielkiego święta gier odbywającego się co roku w Londynie, stąd wybraliśmy się tam w sile czterech chłopa. Po raz pierwszy w imprezie uczestniczył jeden z młodszych w drużynie, niejaki „Baron Jack" spec od PlayStation. Konsole zdominowały zresztą tegoroczne targi. Były wszechobecne, więc nasz „Baron" miał pełne ręce roboty i niezaprzeczalnie, moc miłych wrażeń. Relację znajdziecie już w tym numerze, ale Jacek odgrażał się, że to zaledwie niewielka część, a więc ciekawostek targowych, dotyczących wyłącznie PlayStation nie powinno zabraknąć również „PlayStation Magazyn" i „PSX Fan". Dawno już nie pisałem o zmianach w redakcji, a nowy rok szkolny niestety jest stymulatorem takich zmian. Większość naszych współpracowników pobiera jeszcze nauki, a więc jedni kończą szkołę inni dopiero zaczynają, jedni startują na studia inni z kolei, zmieniają kierunek... Często więc następuje naturalna selekcja. Nasza gromadka trzyma się jednak dziarsko. Wzięła się w karby po wakacjach i wystartowała z animuszem godząc trudy recenzentów z odwalaniem pańszczyzny w szkołach. No, wprawdzie wykruszył się jeden nieborak, co to miał już zapędy gwiazdorskie i wymagał żebyśmy powitali go po wakacyjnych wojażach kwiatami i szampanem, ale srodze się zawiódł... Jeśli jednak jesteśmy przy recenzentach, to odpowiadając na powtarzające się pytania, czy poszukujemy jakichś młodych, zdolnych. Odpowiedź jest zawsze niezmienna – tak, jeśli faktycznie jesteś młody, zdolny, potrafisz dobrze pisać po polsku, świetnie znasz się na grach i... posiadasz jeszcze ze sto innych pozytywnych cech, a poza tym nie pozujesz na gwiazdę! Zapraszamy na rzeź niewiniontek.

Marek Suchocki

w toku

porady



czytaj str. 22

PREVIEW! *Zostań Magnatem Kolejowym...*

recenzje











Oto przed Wami październikowe wydanie Waszego ulubionego miesięcznika z nieodłącznym coverem (pismo bez niego to tylko przedsmak tego co Was czeka). Na naszym krążku w tym miesiącu znajdziecie takie hiciory jak „Need For Speed 3", „Grand Prix Legends", „Rainbow Six" do którego przyłożył się sam Tom Clancy, czy wreszcie nadejście trzeciej części „Ceasar'a". Z całą pewnością w tym miesiącu nie można narzekać na nudę.

CD

- Płytka pracuje tylko w środowisku Windows 95.
- Wszystkie zawarte na CD programy sprawdzone zostały pod kątem poprawnego funkcjonowania i istnienia wirusów.
- Redakcja „GK" nie ponosi odpowiedzialności za efekty, wywołane niewłaściwym postępowaniem z programami umieszczonymi na płycie.
- Jeśli masz problemy z uruchomieniem, zwróć uwagę na: – wymagania sprzętowe programu – to czy masz aktualną wersję Direct X – lub sprawdź go na innej konfiguracji PC.
- Jeśli mimo to nie możesz skorzystać z CD, skontaktuj się z nami. Na Wasze pytania odpowie red. Marcin Marzęcki. Dyżuruje on poniedziałku do czwartku w godzinach 11–15, pod numerem telefonu (0-22) 815-42-20.

Need For Speed 3

ELECTRONIC ARTS
P166, 16 MB RAM, WIN95

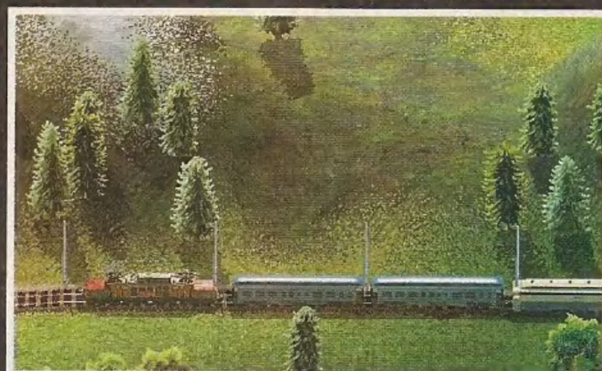
No i wreszcie dotarliśmy do prawdziwego hitu tego wydania naszego pisma. EA kilka lat temu wydał pierwszą część wyścigówki, która z miejsca podbiła serca wszystkich miłośników tego gatunku. Najnowsze wcielenie tych piekielnych maszyn przynosi ze sobą gigantyczne zmiany w grafice programu. To co chce nam wcisnąć EA warte jest każdych pieniędzy. Nasza maszyna ma teraz nieziemskie przyspieszenie, a krainy jakie przebywa potrafią całkowicie oderwać nas od pucharowych zmagań. Tak doskonale zrobionej wyścigówki na PC jeszcze nie widzieliśmy.



Railroad Tycoon 2

POPTOP
P100, 16 MB RAM, WIN95

Oj, teraz w zasadzie nie wiemy co jest lepszego na tym krążku, „Need for Speed 3", czy właśnie ten produkt. Hit, który kilka lat temu stworzył team Sida Meiera do tej pory ma swoich zagorzałych wielbicieli (do których i my się zaliczamy). Upływ czasu wycisnął na nim swe piętno i spragnieni dobrej oprawy graficznej muszą jeszcze chwilkę zaczekać na pełną wersję gry PopTop-u. My już teraz chcemy zaprezentować to smakowite demo. To trzeba zobaczyć!





Caesar 3

SIERRA
P90, 16 MB RAM, WIN95

Ta gra posiada oprócz swej fabuły równie wspaniałą historię, jak Imperium Rzymskie. Od czasów gdy pierwsza część zagościła na amigach, do dziś, gdy oddajemy w Wasze ręce demo tego świetnego programu, postęp w technice uczynił z naszych pecetów prawdziwie wielkie maszyny. A „Caesar" był doskonałym odbiciem zachodzących zmian. I tak jest teraz, kiedy ta wspaniała gra strategiczna ukazuje nam swe odświeżone oblicze. Najnowszy „władca" ma przepiękną grafikę, oddane z wielkim pietyzmem walki i ciągle udoskonalaną warstwę ekonomiczną. Divide et impera, amici!

Rainbow Six

RED STORM
P166, 32 MB RAM, 3DFX, WIN95

Tom Clancy. To nazwisko powinno wzbudzić u każdego szanującego się czytelnika powieści sensacyjno-politycznej dreszcz zaciekawienia. Nasza znakomitość użyczyła swej wiedzy i nazwiska ludziom z Red Storm, aby wypromować ich najnowszą gierkę pod tytułem „Rainbow Six". Jako członek ekipy antyterrorystycznej musisz realizować niezwykle złożone misje mające najczęściej na celu odbicie zakładników, zniszczenie baz terrorystów etc. Wszystko to w mrocznej grafice 3D, niesłychanie przydającej realizmu. Mniam, mniam...







Urban

MARKSOFT
386DX40, 4 MB RAM, VGA

PEŁNA GRA!



Stare, dobre polskie gry cieszą się wśród naszych czytelników zrozumiałym szacunkiem. Dziś chcielibyśmy zaprezentować Wam produkt firmy MarkSoft, grę „Urban". Wskakujemy w ciuchy zakręconego, jak pęczek drutu kosmicznego wędrowca, który podczas niebezpiecznej przygody będzie musiał się wykazać nie tylko gibkim ciałem, ale i sprawnym umysłem. Bardzo przyjemne połączenie gry arcade z elementami przygodówki. Prosimy o uważne przeczytanie zawartego w katalogu z grą tekstu objaśniającego instalację!

Grand Prix Legends

SIERRA
P166, 16 MB RAM, WIN95



Lata sześćdziesiąte przyniosły nam nie tylko takie skarby jak „stonsów", ale i prawdziwą rewolucję motoryzacyjną w postaci niesamowitych bolidów Formuły. I to właśnie one stały się tematem najnowszej gry Sierry.

Carmageddon 2

STAINLESS SOFTWARE
P166, 16 MB RAM, WIN95

Maniakalny kierowca wraca! To chyba nie jest pocieszająca wieść dla bezzębnych emerytek, pikietujących rencistów i przedszkolaków zmierzających do swego kacetu. O służbie drogowej nie wspominając. Wymogi czasów i możliwości techniczne naszych pecetów dokonały tak wielkiego postępu, że i chłopaki ze Stainless Software postanowili nie zasypywać gruszek w popiele.

Moto Racer 2

ELECTRONIC ARTS
P166, 16 MB RAM, WIN95

Niewątpliwym atutem tego produktu jest nieszablonowa grafika, pozwalająca dokładnie zapoznać się z terenem po jakim przyjdzie nam szaleć, niesamowicie realistyczny model zachowania się naszego sprzętu i... cała „papeteria" wielkich rajdów. Kask na łeb, gogle na twarz i... jak tu się wrzuca dwójkę?

PONADTO NA KRĄŻKU ZNAJDZIECIE:

Army Men	3DO	P90, 16 MB RAM Win 95
Speed Busters	Ubi Soft	P166, 32 MB RAM, 3Dfx
Urban Assault	Microsoft	P133, 16 MB RAM, Win 95
Castrol Honda Superbikes	Interactive Ent.	P166, 16MB RAM, Win 95
Cyber Strike 2	Sony	P133, 16 MB RAM, 3Dfx
Fatal Abyss	Sega Soft	P166, 32 MB RAM, Win 95
Get Medieval	Monolith	P90, 16 MB RAM, Win 95
Jagged Alliance 2	Sirtech	P133, 16 MB RAM, Win 95
Lode Runner 2	Pressage	P133, 16 MB RAM, Win 95
Motocross Madness	Microsoft	P133, 16 MB RAM, 3Dfx
Return Fire 2	Ripcord	P133, 32 MB RAM, 3Dfx,
Scars	Ubi Soft	P166, 16 MB RAM, Win 95
Wetrix	Zed Two	Pentium, 16 MB RAM, Win

Targi ECTS '98

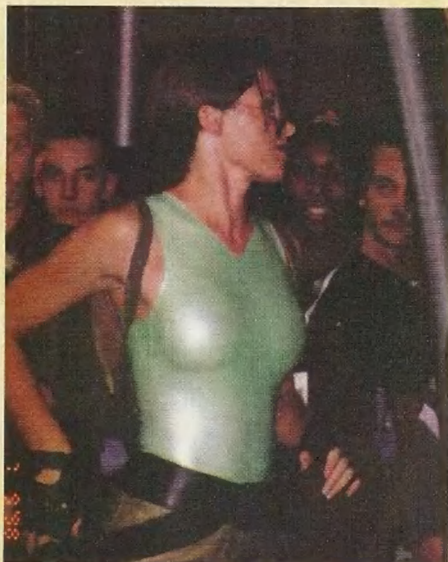
Wrześniowa pogoda, bardziej typowa raczej dla późnej jesieni, nie zachęcała do wypadu na londyński ECTS. Jednak te targi są największymi w Europie, a obok amerykańskich E3 i japońskich Tokyo Show, kształtują światowy rynek gier. Po prostu nie mogliśmy tego przeoczyć.







Tegoroczna ekipa składała się w większości ze starych wyjadaczy, łącznie cztery osoby. Tradycyjnie szefostwo, Marek Suchocki i Darek Kazik, dalej wspomagający nas perfekcyjną angielszczyzną Jacek Mackiewicz związany na co dzień „PC Gamer Po Polsku", a jako „maskotka" ekipy, najmłodszy wiekiem i stażem, „Baron Jack". Nasze uczestnictwo nie ograniczyło się jedynie do „zaliczania" wszystkich stoisk targowych. Braliśmy bowiem udział w wielu spotkaniach i imprezach towarzyszącym targom, a także bacznie obserwowaliśmy tamtejszy rynek gier komputerowych. Odwiedzaliśmy sklepy, salony gier i gadaliśmy z wieloma ludźmi, ba, odwiedziliśmy nawet londyńską giełdę komputerową! W tym miejscu, orędownikom zamykania giełd komputerowych w Polsce, twierdzącym, że to jedyny sposób na walkę z piractwem, polecam wycieczkę poglądową do Londynu. Okazuje się, że nawet na Zachodzie może funkcjonować normalna giełda, na której taniej niż w sklepach oferowane są akcesoria, podzespoły, a nawet programy ale oczywiście nie pirackie! To my, sami sobie jesteśmy winni, że nasze giełdy wyglądają, jak wyglądają, a rynek legalnego oprogramowania, jest już gorzej postrzegany niż czeski, a nawet... rosyjski. Tak, tak, nawet w tym kraju można sprzedać więcej legalnego softu niż w Polsce.



Wracając jednak do samych targów, to mimo braku wśród wystawców prawdziwych gigantów, jak: Virgin (bo padł), Electronic Arts, Activision, GT Interactive, były największe w swojej historii. Miejsca wielkich nieobecnych zostały zajęte przez Nintendo i Sony, a także inne, mniejsze, ale bardzo prężne firmy.

Te targi udowodniły, że obecność konsol na rynku elektronicznej rozrywki, to nie chwilowa moda. Pokojowe współistnienie tych platform stało się faktem. Nie muszą już rywalizować między sobą o klientów, gdyż podobnie jak fakt, że wideo nie zabiło telewizji, a telewizja kina, tak posiadanie peceta nie wyklucza możliwości kupna konsoli i odwrotnie. Ekspansja gier na N64 i PlayStation była widoczna niemal na wszystkich stoiskach. Szczególnie powody do radości mieli miłośnicy N64 – ta konsola, jakby obudziła się z letargu. Nie dość, że stoisko Nintento przytłaczało swoimi rozmiarami, to jeszcze wiele innych firm produkujących gry, przedstawiło ofertę dedykowaną tej właśnie konsoli, np. Acclaim: rewelacyjne „Turok 2", „Extreme G 2". Te dwa tytuły ukażą się również na PC, a na PSX niestety nie. Jednak miłośnicy PlayStation nie powinni mieć powodów do zmartwienia, bo choć na stoisku Acclaim poza „Batman & Robin", „WWF: Warzone" nie było specjalnie co oglądać, to dosłownie po sąsiedzku, ustawiała się kolejka, jak nie przymierzając, piętnaście lat temu w Polsce po cukier lub wędliny. A za czym kolejka ta stoi, zagadnęliśmy ostatniego w ogonku. Żeby obejrzeć pokaz gry „Metal Gear Solid" zorganizowany przez firmę Konami. Gra dosłownie odlotowa, zanosi się nawet na Grę Roku, więc warto było odstać swoje. Z innych niemal murowanych hitów, jeszcze przed ich premierą na PSX, można było obejrzeć: „Tomb Raider III", Saboteur", „Urban Chaos", „Akuji the Heartles" – wszystkie prezentowano na stanowisku Eidosa, które było non-stop oblegane przez tłumy i to nie tylko ze względu na te gry. Sami odwiedzaliśmy je kilkakrotnie, choćby po to, aby pstryknąć sobie fotkę z żywą Larą Croft lub innymi pięknościami eksponującymi swe wdzięki. Dodatkowo rozdawnictwo różnych gadżetów, co jako żywo przypominało nasze poczynania z ostatniego dnia „Gambleriady", ściągało tłumy. Oczywiście mekką dla konsolowców były dwie przeciwstawne twierdze, czyli stanowiska Sony i Nintendo. Zacznijmy od tego drugiego. W porównaniu z rokiem ubiegłym, gdzie firma zaprezentowała się w czymś na kształt autobusu, teraz ich stanowisko było ogromne. Całość w formie gigantycznego grzyba, gdzie pod kapeluszem rozjarzonym neonami, rozmieszczono kilkadziesiąt stanowisk do grania. Oczywiście bezsprzecznym hitem była gra „Zelda". Za rekomendację niech wystarczy fakt, że sam Peter Molyneux, który z konsolami nie ma przecież nic wspólnego, wskazał właśnie na tę grę jako jedną z najlepszych prezentowanych na targach. Z innych produkcji warte zauważenia były: „Waialae Golf", „Perfect Dark" – utrzymana w stylu „GoldenEye 007", „1080 Snowboar-

ding" – jedna z konkurencji nadchodzących II Mistrzostw Polski w Grach Komputerowych. Niestety pozostałe tytuły prezentowane przez Nintendo, wypadały dość blado. Odczuwamy więc wciąż niedosyt nowych gier i nawet 1000 metrowe (myślę o metrach kwadratowych) stoisko, tego niedosytu nie było w stanie zastąpić. Znacznie ciekawiej prezentowała się targowa kwatera Sony. Choć było tam piekielnie gorąco, ale warto było zapoznać się ze wszystkimi nowinkami. Stoisko podzielono na strefy wpływów, uznanych lub przyszłych hitów. W centrum takiej wyodrębnionej salki znajdowała się makieta głównego bohatera np. sympatycznego smoka – „Spyro the Dragon", a wokół niej ustawiono stanowiska do grania. Żyć nie umierać! Było na czym zawiesić oko – same potencjalne hiciory: wspomniany wcześniej „Spyro", rewelacyjnie zrobiony „Crash Bandicoot 3", wciąż z niecierpliwością wypatrywany „MediEvil". Ze ścian dookoła areny, spoglądali z ekranów smutnym wzrokiem bohaterowie, których nie uhonorowano odrębnymi salkami. A wbrew pozorom nie było tam kiepskich gier. Dla przykładu: „Croc 2", „Quake 2", „Bust-A-Groove", „Cool Boarders 3" „Tombi", „Abe's Exodus".

Z gier podpatrzonych na innych stoiskach, miłośnicy PSXa mogą już ostrzyć sobie zęby na serię sportową „Actua" z Gremlina „Soccer", „Golf", „Tenis", a także „Silent Hill" firmy Konami w stylu „Resident Evil". Ciekawie zapowiada się „Ertworm Jim 3D", „Wild 9's" z Interplay. Ostro reklamowano „Carmagedon 2", ale chyba nie powtórzy on sukcesu jedynki.

Całość pecetową można określić krótko, wszystko już było. Żadnych nowych pomysłów, choć samo ich wykonanie, to prawdziwy odlot. Mocne maszyny z PII z dopałką, zostawiają daleko w tyle konsole. Nawet N64 wysiada. Pod nieobecność gigantów, megagwiazdą był Eidos. Tu prawdziwe hity wylewały się wprost z ekranów. „Tomb Raider II", „Saboteur", „Gangsters", „Braveheart", „Omikron:The Nomad Soul" i wszystkie inne wymienione przy okazji PlayStation. Na pozostałych stanowiskach trafiały się dosłownie pojedyncze perełki. Gdyby nie fakt, że wielcy nieobecni, nie byli tak do końca nieobecni, gdyż urządzali prywatne pokazy, byłoby doprawdy smutno. Odwiedzając jednak takie tymczasowe obozowiska: EA, Activision czy Lionhead widzieliśmy naprawdę świetne gry. Wreszcie swój nowy projekt ujawnił światu Peter Molyneux. Jak twierdził jest to gra jego życia, o jakiej stworzeniu zawsze marzył. Gra nosi tytuł „Black & White", a więcej możecie przeczytać o niej w tym numerze.

Generalnie targi wypadły nad podziw dobrze. Wspaniały show, zabawa, gwar i harmider. Rozdano mnóstwo gadżetów, od długopisów poprzez naklejki, koszulki, karty do gry, torby, a na książkach i kasetach wideo kończąc. Dosłownie każdy mógł zrobić sobie fotkę z Larą, a także innymi pięknościami Eidosa i natychmiast otrzymać odbitkę. Tradycyjnie już można było spotkać ucieleśnione postacie z różnych gier spacerujące po hali. Kogóż tam nie było! Panienka z „Piątego Elementu", smok ze „Spyro", gangsterzy, kaznodzieja obwieszczający koniec świata i nadejście „Messiaha", ba ściągnięto nawet czołg na którym w towarzystwie żołnierzy brytyjskich można było się sfotografować. O targach można by jeszcze dłuuugo, ale najlepiej wybrać się tam osobiście i wszystko zobaczyć na własne oczy! ***Marek Suchocki***





w toku

ECTS należy już do przeszłości, ale jego duch unosi się nad nami. Oto co nam ten hamletowski jegomość doniósł... Zerknijcie na fantastycznego „Exscession", powitajcie nadejście „Heroes Of M&M 3" czy nowe wcielenie „Babylon 5". Zobaczcie to sami!

Platforma: **PC**
Wydawca: **Ubi Soft**
Producent: **Ubi Soft**
Premiera: **II Kwartał**

Speed Busters







Kupa kasy, szybkie kobie..., to znaczy... szybkie samochody i gostkowi z czuprynami podniesionymi na cukrze. Ach, gdzie jest ten świat.

Gra „Speed Busters" podniesie poziom adrenaliny we krwi każdego speca od wyścigówek. I nie będzie różnicy między weteranami supernowoczesnych Lotusów i arcyszybkich McLarenów. Wszystkich zjednoczy właśnie „Speed Busters", który swoimi krążownikami szos podbije nasze serca. Autorzy oddadzą nam do dyspozycji sześć, posiadających niezwykły klimat tras (ot, choćby Hollywood). Oczywiście będziemy mieli i wszystkie sprawy okołosamochodowe, od ubezpieczenia po wymianę zużytych „kapci". Dane nam będą także wszystkie radości warsztatów samochodowych, od lakierowania po przetarcie przedniej szyby szmatką zatkniętą w ręce ładniej panienki w obcisłym żabociku. Gra ma także wiele wspaniałych, niezwykle dopracowanych animacji, które pozwolą nam poznać klimat tych niezwykłych, posiadających duszę maszyn. Wystartować będziemy mogli w czterech typach wyścigów, a obsługa opcji multi-player pomoże nam rozgrywać mordercze rajdy wespół z kumplami. Oczywiście chociażby po screenach znajdujących się poniżej sami możecie stwierdzić, że dopałka 3D będzie wymagana, a jeśli nie posiadacie minimum P166, to nie mamy o czym gadać. „Speed Busters" może ostro zarządzić na rynku wyścigówek, bo przecież każdy z maniaków czterech kółek marzy chociażby o jednej rundce „taaaaką maszyną". **Jagd52**

„Speed Busters" pokażą nam jak powinny wyglądać naprawdę mocne wyścigi. Mamy nadzieję, że obejrzymy je szybko, bo są tego warte.







Platforma: **PSX**
Wydawca: **Eidos**
Producent: **Crystal Dynamics**
Premiera: **Luty '99**

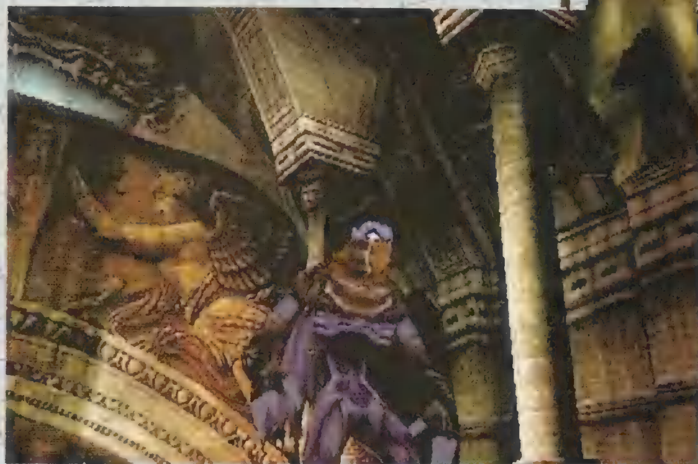
Legacy Of Kain
Soul Reaver

Gotycka. Oto słowo, które od razu cisnęło się nam usta, gdy obejrzeliśmy najnowsze screeny z projektu Crystal Dynamics. Zaiste, to sformułowanie oddaje całą jej urodę.



Nosgoth jest jednym z tych miejsc chorej wyobraźni autorów powykręcancyh scenariuszy gier komputerowych, które bardzo chętnie odwiedzą wszyscy miłośnicy rozwalanek TPP. Bo chyba każde powykręcane jak pęczek drutu, mroczne niczym sztolnia i pełne oślizgłych potworów miejsce jest przez nas ukochane. Nosgoth zaoferuje nam ponad dwadzieścia rodzajów najprzeróżniejszych poczwar rządzonych przez jedenastu wielkich Mistrzów Mroku, samych zaś wampirusów znajdziemy tutaj dziesięć typów. Niezła menażeria, nie? Jeśli do tego dodamy kilkadziesiąt typów broni białej (liczba zdolna przyprawić o atak serca nawet największego fana RPG) i równie wielką liczbę wszelkiej maści znalezisk, uzyskamy pełny obraz „Legacy Of Kain: Soul Reaver". Jako samotny bohater będziesz zmuszony, drogi Graczu, do zmierzenia się z całym tym zoo. A, jak zapewniają twórcy, owe „zwierzaczki" powinny posiadać niezwykle rozwinięte AI, które uniemożliwi nam stosowanie prostszych tricków i zmusi do niezłego zmóżdżenia. Widząc to co pokazali panowie z Crystal Dynamics ciśnie się na usta maleńka prośba: dajcie mi piłę łańcuchową!!! Bo konsolę już mam.

Jagd52



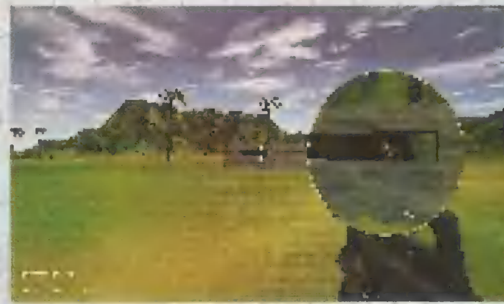




Ciemność, błyski poświaty na nagich ostrzach i świecące w mroku oczy towarzyszyć nam będą podczas wyprawy do krainy zwanej Nosgoth.







Platforma: **PC**
Wydawca: **NovaLogic**
Producent: **NovaLogic**
Premiera: **IV Kwartał**

Delta Force







No i co, prawdziwi mężczyźni? Jest tam który? Jeśli marzycie o karierze mundurowego siepacza, a wojskowość polska kojarzy Wam się tylko ze skupem butelek po „życie", to właśnie chłopaki z NovaLogic mają dla Was coś specjalnego.

Termin „Delta Force" to nie tylko nazwa najnowszego tytułu gry NovaLogic. To także określenie specjalnych sił szybkiego reagowania, jakie utworzyło kilkanaście lat temu USA. Jeżeli myślicie że te dwa fakty mają coś ze sobą wspólnego, to już teraz kwalifikujecie się do grona ewentualnych nabywców tego tytułu. Całkiem niedawno dane nam było obejrzeć „Spec Ops", a już wiemy że ta naprawdę wciągająca gra niebawem doczeka się konkurenta. NovaLogic słynie ze swej współpracy z kręgami US Army, co właśnie pod koniec tego roku zaowocuje pierwszorzędną grą FPP. No, może nie o końca FPP, bowiem rzuty kamery skwapliwie skopiowano ze „Spec Ops", dzięki czemu możliwe będzie dokładniejsze rozejrzenie się po terenie walki nie tylko oczami naszego herosa. Dane nam będzie dowodzić małą, kilkuosobową grupką doskonale wyszkolonych żołnierzy, których los i Senat USA, rzucą w najdziwniejsze rejony świata, w celu „wspierania demokracji". Jak przystało na tak znakomitą firmę, będziemy mogli w pełni skorzystać z wielkiego arsenału środków US Army, a wmieniona przez producenta programu przykładowa lista tych rzeczy pokazuje nam, że od M19 do snajperki na podczerwień droga jest bardzo daleka. „Delta Force" będzie nas przede wszystkim szokować niezwykle realistyczną grafiką, tworzoną dzięki systemowi Voxel Space 3. Ograniczona w poprzednich wersjach do 256 kolrów paleta, tym razem rozbłyśnie orgią barw trybu szesnastobitowego (niestety, tylko na PII). Oczywiście nie zapomniano o opcji multi-player, która pozwoli nam pogrywać w trzydzieści osób przy jednej misji. Z niepokojem szukaliśmy wymagań sprzętowych tego tytułu, ale gdy ujrzeliśmy P166 MMX (wreszcie ktoś przypomniał sobie o tej technologii) odetchnęliśmy z ulgą, choć wizja PII zawisła nad nami. Hm... Przesiadka? **Jagd52**







„Delta Force" ukaże nam prawdziwą złożoność i trud brudnej roboty chłopaków z US Army.

Platforma: **PC**
Wydawca: **Empire**
Producent: **Elite**
Premiera: **IV Kwartał**

Grand Touring

Jeśli kochacie samochodówki tak bardzo jak ja, to z pewnością znacie tak doskonałe tytuły, jak „Need For Speed", „TOCA", czy „Gran Turismo". Z pewnością więc ucieszy Was informacja, że niebawem do tego wspaniałego grona dołączy „Grand Touring" ze stajni Elite.







Samochodówki można podzielić na trzy grupy. Pierwsza to realistyczne symulatory, które jednak nie cieszą się dużym powodzeniem, co jest po prostu wynikiem ich nadmiernej złożoności. Druga grupa to całkowicie arcadowe produkty. W porównaniu z symulatorami mają one jednak znacznie większą publikę, gdyż może do nich przysiąść prawie każdy. Rodzi się więc pytanie: co zrobić, aby dogodzić miłośnikom obu gatunków? Odpowiedź jest bardzo prosta: umiejętnie połączyć realizm symulatora z prostotą zręcznościówki. Ha, łatwo powiedzieć — trudniej zrobić, powiedzą producenci gier. I trzeba im przyznać, że mają absolutną rację. Jak dotąd jedynymi, udanymi przedstawicielami owej (trzeciej) grupy są moim zdaniem obydwie części „Need For Speed", świetna „TOCA" oraz, jeśli liczyć produkcje czysto konsolowe, fenomenalne „Gran Turismo". Zastanawiacie się pewnie, dlaczego w ogóle piszę o tym wszystkim. Ano dlatego, że zapowiadany „Grand Touring" ma być właśnie grą należącą do tej trzeciej, elitarnej grupy.

Pierwszą rzeczą na jaką zwróciłem uwagę, jest tytuł gry, który nachalnie kojarzy się z „Gran Turismo". I nie jest to wcale przypadek, gdyż producent „Grand Touring" wzorował się właśnie na tej świetnej konsolowej grze. Nie będzie tu co prawda dwustu modeli wozów, reprezentujących istniejące naprawdę auta, ale temu raczej się nie dziwię. Sony ma po prostu mnóstwo kasy, którą lubi wydawać, a tak niewielka firma jak Elite, musi liczyć się z każdym groszem. Dostępnych wozów będzie tylko pięć (plus dwa ukryte). Autorzy obiecują jednak, że ich zachowanie na drodze będzie się bardzo różniło, co ma wynagrodzić niedostatki ilościowe. Podobnie rzecz ma się z trasami, będzie ich zaledwie siedem. Autorzy nie pokusili się o przygotowanie większej ich ilości — będą się jednak od siebie znacząco różnić, zarówno graficznie, jak i stopniem trudności. Strzałem w dziesiątkę jest umieszczenie w grze czegoś w stylu „pola manewrowego". Będzie na nim można sprawdzić swe umiejętności, pędząc, przykładowo slalomem między sprytnie rozstawionymi pachołkami. Następną rzeczą wartą odnotowania jest oprawa graficzna. Musicie mi uwierzyć na słowo, że pod tym względem wczesna wersja gry po prostu zabija. Tutaj wszystko jest piękne. Na rendowanych w czasie rzeczywistym samochodach widać refleksy świetlne, a spod palonych opon wydobywają się kłęby błękitno-szarego dymu. Co do torów, wystarczy powiedzieć, że prawie czujemy zapach rozgrzanego asfaltu, a trawa cieszy oczy swą zielenią, nie znajdziemy więc tutaj potoków pikseli. Jeśli wam jeszcze mało, to wiedzcie że na każdej z tras będziemy mogli sobie wybrać różniaste warunki pogodowe. Deszcz czy śnieg, słońce czy chmury, dzień czy noc, to wszystko tu zobaczymy.

Na zakończenie chciałbym powiedzieć, że jestem pełen optymizmu, chociażby dlatego, że to, co dane było mi zobaczyć, po prostu powala. Zanosi się, więc na to, że pecetowcy będą mieli swoje małe „Gran Turismo". Jako wielki fan wyścigówek, czekam z niecierpliwością! ***Krzychoo***

Czy pecetowcy będą mieli swoje małe „Gran Turismo"?





SALOON — To nic innego, jak najnowsza Toyota Celica.



CLUB-MAN SPORTS #1 — Ferrari F50, taki samochód ma człowiek-legenda — John Carmack.



GT1 CLASS — Najprawdziwszy Merol, bardzo usportowiona wersja zwykłego CLK.



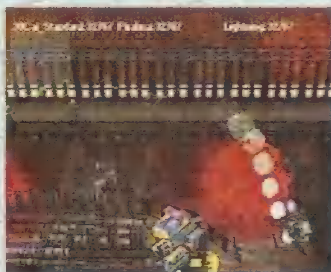
GT2 CLASS — Któż nie zna wspaniałego, kultowego Porszaka 911.

Platforma: **PSX**
Wydawca: **Electronic Arts**
Producent: **Electronic Arts**
Premiera: **IV Kwartał**

L.A.P.D 2100 AD

Firma „Electronic Arts" zapadła nam, graczom, głęboko w pamięci przede wszystkim z powodu wydania dobrych strzelanek typu „Desert Strike" (i jej kontynuacji). Teraz Ci zdolni i ambitni programiści zabierają się do zrobienia gry TPP osadzonej w 22-im wieku.







Jak byście rozszyfrowali skrót „L.A.P.D"? Może „Latanie Anemicznych Pilotów Dobija"? Nic z tego. Ów skrót pochodzi od Los Angeles Police Departament. Można zatem wywnioskować, że akcja rozgrywa się w mieście aniołów (niektóre lokacje, jak Griffth Park, czy Venice Beach zostały użyte w grze, aby oddać widok Los Angeles), a gracz wciela się w się w postać futurystycznego gliniarza, którego zadaniem będzie przejście ponad 12-tu misji typu: patrolowanie miasta, neutralizowanie bossów przestępczego świata, chronienie świadków. Od razu na myśl przychodzi mi dzień z życia Chase'a McDonalda z serialu „Gorączka w mieście" (jeden z moich ulubionych). Zamiast partnera i starego samochodu do twych rączek zostanie przydzielony najnowszy model bojowego wehikułu, który potrafi przetransformować się z helikoptera w potężnego geara (takie mniejsze mechy). Obydwa rodzaje maszyn uzupełniają się. Helikopter posłuży graczowi do szybkiego przemieszczania się po Los Angeles. Gear, mimo iż ustępuje szybkością helikopterowi, potrafi kucać oraz jest bardziej uniwersalny. Zarówno gear, jak i helikopter potrafią robić użytek ze swych 30 zabójczych broni typu: działka plazmowe, broń obrotowa a'la chaingun, miny itp.



Z obserwacji screenshotów możemy wywnioskować, że grafika w „L.A.P.D" stoi na dosyć wysokim poziomie. Wszystkie obiekty, każda tekstura jest dopracowana do granic pedantyczności. Dzięki zastosowaniu systemu motion-capture nasi przeciwnicy (w postaci odrażających mutantów, groźnych cyborgów, wpływowych szefów gangów) będą poruszać się bardzo realistycznie.

„L.A.P.D 2100 AD" nie zostanie pozbawiony opcji gry wieloosobowej. Wraz z kumplem możemy zagrać na podzielonym ekranie deathmatchyk lub w trybie cooperative – czyli razem przeciw całej chmarze degeneratów. W grze autorzy załączą suport do padów analogowych, co powinno znacznie wpłynąć na ergonomikę sterowania.

Nie ukrywam, że te wszystkie zapowiedzi narobiły mi wielką „chętkę" na „L.A.P.D". Niestety, grą będziemy mogli się rozkoszować dopiero pod koniec tego roku. W razie jakiś newsów lub nowej porcji screenów dam Wam znać, tymczasem zanurzam się w otchłań piekielnej pracy (ech, takie życie). ***gRoovy***

Z obserwacji screenshotów możemy wywnioskować, że grafika w „L.A.P.D" stoi na dosyć wysokim poziomie.

Platforma: **PC**
Wydawca: **Bethesda**
Producent: **Bethesda**
Premiera: **IV Kwartał**

Symbiocom

Atak nastąpił niespodziewanie. Kiedy się zakończył, prom kosmiczny Rident bezwładnie zaczął pogrążać się w otchłaniach kosmosu. Załoga i pasażerowie zostali tajemniczo porwani przez dwa niezidentyfikowane statki wroga. Na pokładzie Rident został jeden, samotny ocaleniec: Ty.

Tak właśnie przedstawia się fabuła najnowszej gry, którą niebawem ma wydać firma Bethesda. Ma ona być tajemniczą, osadzoną w klimacie science fiction przygodówką. Wcielimy się w niej w postać mechanika, pracującego na promie kosmicznym, który jako jedyny ocalały, będzie musiał rozwiązać tajemnicę związaną z niespodziewanym atakiem, oraz odpowiedzieć sobie na pytanie, dlaczego tylko on jako jedyny przeżył. Gra składać się będzie z pięciu obszernych epizodów. Ma przyciągać przede wszystkim całym mnóstwem ciekawych i logicznych zagadek oraz tajemniczym klimatem budującym wokół całej rozgrywki atmosferę grozy. Grafika, według zapewnień autorów, ma być bardzo realistyczna i szczegółowa. Akcję obserwować będziemy oczyma bohatera, a poszczególne widoki będą trójwymiarowymi renderingami. Na koniec pozostaje pytanie: czy będzie to tylko kolejna, wtórna gra typu „Riven" czy „Myst", czy też produkcja zawierająca nowatorskie rozwiązania. Od odpowiedzi na to pytanie zależy powodzenie gry. Informacji jest jeszcze jednak zbyt mało, żeby z góry przesądzać o losie gry, tak więc – poczekamy, zobaczymy. ***Krzychoo***



Wciągająca fabuła, ciekawe zagadki, piękna grafika oraz niesamowity klimat, budujący wokół całej rozgrywki atmosferę grozy, to tylko niektóre z atrakcji, jakie spotkamy!

Platforma: **PC**
Wydawca: **Electronic Arts**
Producent: **Lionhead**
Premiera: **II Kwartał '99**

Black & White





Jednym z największych problemów praktycznie wszystkich nowych gier jest oryginalność, a właściwie jej brak.

Oczywiście są ludzie, którzy mimo długiego stażu w branży nadal potrafią być kreatywni. Takim osobnikiem jest niewątpliwie Peter Molyneaux, ex Bullfrog obecnie spiritus (ekhm) movens Lionhead (firmy założonej przez niego samego). Przez dłuższy czas nie dochodziły do nas żadne sygnały świadczące o twórczej działalności tej firmy, aż tu nagle gruchnęła wiadomość: chłopaki tworzą nową grę – „Black & White"! I powiem Wam, że zapowiada się ona na kolejne objawienie geniuszu Petera. To będzie coś na miarę plastusiowego pamiętnika, który wywołał histerię wśród młodocianych telewidzów, stojących po emisji serialu godzinami pod sklepami papierniczymi w celu zakupienia plasteliny lub ewentualnie jej substytutów... Ale przejdźmy do szczegółów.

Gracz wcieli się tym razem w postać czarnoksiężnika. Co prawda nie posiada on konkretnej mocy, ale za to dysponuje energią, której siła zależna będzie od liczby jego wyznawców. Zadanie giercmana jest więc stosunkowo proste – należy nawrócić na swoją wiarę możliwe największą liczbę ludzi. Będzie można zrobić to na wiele sposobów: perswazją, przekupstwem, groźbą, zapewnieniem ochrony (Phi! I to ma być oryginalność? W Polsce też się tak robi!) oraz wszystkim innym co przyjdzie do głowy i będzie zawarte w ramach gry. Oczywiście będziemy mieli konkurencję – kandydatów do rządzenia ludźmi jest wielu. Z tego powodu będziemy musieli współzawodniczyć z innymi czarnoksiężnikami. Wygra ten, kto przekabaci na swoją stronę większą liczbę wyznawców. Trzeba dodać, że roboty będzie dużo – w grze znajdziemy 5 000 postaci (podzielonych na osiem ziemskich ras), z których każda ma ok. 200 różnych atrybutów! W zależności od podejmowanych decyzji w świecie będą



zachodziły określone zmiany, będące odbiciem naszej osobowości. Jeśli nasze posunięcia będą moralnie złe świat przemieni się w mroczne miejsce, jeśli będziemy postępowali dobrze zostanie oazą szczęścia. Autorzy gry z maniakalnym uporem powtarzali nam, że gra „będzie z zimną determinacją reagować na to, jak jesteśmy do niej dostrojeni. Będzie również również kwalifikować nasze emocje, definiując nasze dokonania w różnych odcieniach dobra i zła". Idea gry chyba nie zaskoczy nikogo, jeśli weźmie się pod uwagę fakt, że jej pomysłodawcą jest Tim Rance, absolwent wydziału filozofii uniwersytetu Cambrige. Równie zachwycającą jak fabuła ma być także (trójwymiarowa) grafika. Engine potrafi dostosować liczbę szczegółów obiektów w zależności od tego, jak daleko się znajdują. Ciekawostką jest to, że nad dopieszczaniem tego elementu gry pracują nie tytułowani profesjonaliści, a undergroundowa grupa skandynawskich koderów, zajmująca się pisaniem dem. Należy się spodziewać bajecznych efektów graficznych.

Cóż mogę powiedzieć: znając niekonwencjonalne podejście Petera M. do tworzenia gier, należy przypuszczać, że „Black & White" zrobi sporo zamieszania w światku gier na PC. Ja będę czekał na nią z zapartym techem...

Suicide





W grze znajdziemy 5 000 postaci (podzielonych na osiem ras), z których każda ma ok. 200 różnych atrybutów.







Platforma: **PC**
Wydawca: **Interplay**
Producent: **Interplay**
Premiera: **IV Kwartał**

Fallout 2

Pamiętacie jeszcze pierwszą część tej gry? Nadchodzi jej prawowity następca. Chcieliśmy się z Wami podzielić naszymi wrażeniami, po oglądnięciu wczesnej wersji tej gry.





Tak, tak – wujo Susajd ma już w rączkach grywalną, wczesną wersję tej gry. Już się spociliście z wrażenia? No to się cieszę – muszę Wam powiedzieć, że ja też. Gdy tylko otrzymałem „Fallouta 2" od razu rozpocząłem proces instalacji i katowania tegoż stuffiku. „Oto com widział i słyszał". Zacznijmy może od fabułki. Mówiąc krótko, ponownie jesteś tym jedynym, który może uratować postnuklearną społeczność przed zagładą. Od Twoich ostatnich ekscesów (zdobyłeś wtedy filtr oczyszczający wodę, dzięki czemu ludzie z Twojego bunkra uniknęli śmierci z pragnienia, a w formie bonusa rozwaliłeś też mutantów i ich przywódcę) sporo się zmieniło. Ludziom nie brakuje już wody, ale po prostu chcieliby żyć lepiej – marzą o rajskich ogrodach wypełnionych bujną roślinnością radującą oko, a przede wszystkim przynoszącą strawę. Jak myślisz, kto jest tym jeleniem, który musi uratować głodującą ludzkość. Święty Mikołaj, Kadafi czy Borys Jelcyn? Niestety, żaden z nich: „Wybrańcem" zostałeś Ty!

Na początku warto zauważyć, że „Fallout 2" używa dokładnie tej samej engine co jej poprzednik. Prawdę powiedziawszy początkowo strasznie mnie to zawiodło. Pierwsze wrażenie jakie odniosłem po odpaleniu tej gry można porównać z chwilą, kiedy Twój kumpel mówi Ci „Mam superserię panienek z inetu", pokazuje Ci ją, a Ty z przykrością stwierdzasz, że oglądałeś to już tydzień temu. Krótko mówiąc, „Fallout 2" wygląda bardziej na update z kolejnymi misjami, a nie samodzielną, nową grę. Jednak jest to tylko pierwsze wrażenie. Gra rozwinęła się bardzo mocno na innej płaszczyźnie – stała się dużo większa (prawie o połowę), zaimplementowano w niej nową broń, potwory, postacie NPC, mapy, przygody, a ponadto lepiej zanimowano w niektórych miejscach obiekty tła. Ciekawe jest to, że zwiększyła się znacząco rola postaci NPC (czyli inaczej mówiąc niegrywalnych) – będą się mogły przyłączać do Twego bohatera (zresztą tak jak i w jedynce), a ponadto odegrają znacznie większą rolę niż w części poprzedniej. Postacie te mogą ubierać się w pancerz i różnie reagować na to co mówisz lub jak się zachowujesz. Ponadto, „enpeceki" będą potrafiły podnosić swoje umiejętności w walce. Bardzo ważne jest również to, że umiejętności głównego bohatera „Fallout 2" będą znacznie lepiej wykorzystywane – przykładem może być choćby opcja lockpick lub steal. O ile w poprzedniej części gry ich używanie było czysto teoretyczne (rzadko odgrywały większą rolę), to w sequelu ich wykorzystanie w niektórych momentach jest sprawą wręcz kluczową. W dwójce pozostał stary system bitewny – osobiście uważam, że to bardzo dobre posunięcie. Doszło klika nowych opcji walki m.in. melee w potyczce wręcz. Najciekawszą sprawą jest jednak to, że można poruszać się nie tylko o własnych nogach, ale również pojazdami mechanicznymi.



Świat gry jest generalnie podzielony na strefy – w każdej z nich znajdują się miasta oraz obszary ukryte, na które można trafić wyłącznie przypadkiem. Druga część „Fallouta", podobnie jak jedynka, okraszona jest wspaniałą muzyczką. Odurzające, nastrojowe, niesamowicie klimatyczne, postindustrialne dźwięki przypominające raczej dźwiękowe urzeczywistnienie snów schizofrenika, w szczególny sposób oddają atmosferę gry. Generalnie rzecz biorąc, od strony technicznej, „Fallout 2" nie zmienił się zbytnio. Pewne modyfikacje nastąpiły na płaszczyźnie struktury gry. Jest ona obecnie teraz bardziej „otwarta": autorzy obiecują, że powstanie sporo nowych dodatków, które można będzie ściągać z Internetu i podczepiać je do gry. Podsumowując można stwierdzić, że „Fallout 2", jak na razie zapowiada się bardzo atrakcyjnie. Czy powali nas na kolana – hmm, na razie nie jestem zbyt dużym optymistą w tej kwestii. Raczej nie należy się spodziewać totalnej rewolucji. Jednak, zanim wydam ostateczny werdykt, poczekam aż w mych spoconych ze zniecierpliwienia łapskach znajdzie się pełna wersja tej gry. ***Suicide***



Gra stała się dużo większa (prawie o połowę), zaimplementowano w niej nową broń, potwory, postacie NPC, mapy oraz przygody.

Platforma: **PC**
Wydawca: **Sci**
Producent: **Sci**
Premiera: **IV Kwartał**

Carmageddon 2

Strzeżcie się! Najbardziej wykręcona wyścigówka, „Carmageddon 2", ponownie zawita pod strzechy komputerowych twardzieli. Czy gra znów oddziaływać będzie na psychikę potencjalnego klienta, przez co panowie policjanci będą mieli ręce pełne roboty?

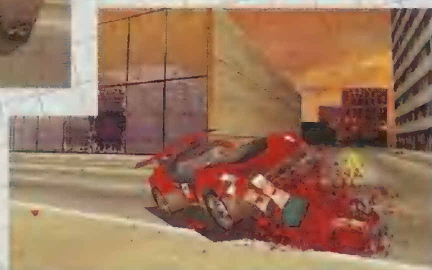


Przycinka „Carmageddon" stała się grą kontrowersyjną. Dwie konkurencyjne redakcje – o zgrozo! – postanowiły nie zamieszczać recenzji tejże gry. Cytować śmiesznych słów pewnego poważnego pana redachtóra nie będę. Lepiej zajmijmy się sequelem.

Ponownie gracz wcieli się w samochodowego maniaka, lecz tym razem nie chodzi o szaleńczą jazdę, tylko pokazanie wszystkim, że jesteśmy najlepsi. Maksymalne zniszczenia, wykręcone akrobacje i największa ilość przechodniów pod Twoimi kołami – to liczy się tu najbardziej. Jedyną zasadą jest brak jakichkolwiek zasad, czyli „Kill or be killed".



Autorzy zapowiadają jeszcze większą ilość misji, więcej samochodów i gadżetów do wypróbowania na przeciwnikach, mięsa oraz interakcje z otoczeniem... a właśnie. Co ty na to żeby wjechać samochodem na jakiś mały budynek i stamtąd skoczyć na spanikowanych przechodniów. Albo wyczekać na rywala i zrobić mu miłą niespodziankę. Oczywiście wszystkie prawa fizyki zostaną zachowane. Niewinni ludzie mają być znacznie inteligentniejsi – będą błagać, płakać, uciekać, wspinać się – ogólnie wszystko, aby ujść z życiem. W pierwszej części mogliśmy zwiedzić całe miasto, wjechać do najmniejszego basenu, zaliczyć bliższy kontakt z każdym drzewkiem czy znakiem drogowym. Aż strach bierze, co autorzy „spłodzą" w swoich chorych mózgach nowej edycji! A co z grafiką? Oprawa graficzna ma sprawić, że każdy sceptyk, w chwili gdy uruchomi grę, będzie drżał i padał na kolana. Z każdego ciała po rozwałce spływają hektolitry krwi. Panowie z Sci postanowili na jeszcze bardziej dopracowany engine. Chcą zadbać, aby każda tekstura znajdowała się na swoim miejscu i w 100% spełniała swoją rolę.



Autorzy zapowiadają jeszcze większą ilość misji, jeszcze więcej samochodów i gadżetów do wypróbowania na przeciwnikach, jeszcze więcej mięsa oraz jeszcze większą interakcję z otoczeniem.

Kiedy wreszcie zagramy w zaciszu własnego domku w „Carmageddon 2"? Według oficjalnych źródeł, data wydania przypada na grudzień, czyli już niedługo. Pomyślcie o Bożym Narodzeniu, hee, hee! ***gRu_Mageddon2***

Platforma: **PC**
Wydawca: **Activision**
Producent: **Activision**
Premiera: **II Kwartał '99**

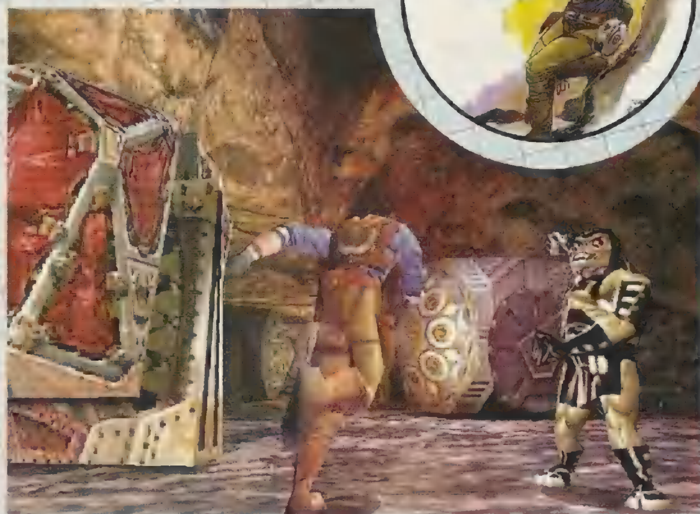
Beneath

„Uhh...to było jedyne co byłem w stanie powiedzieć, gdy zobaczyłem screeny z gry „Beneath". Jeśli oprócz grafiki, cała reszta prezentuje się równie dobrze, to gra mas szanse stać się jedną z najlepszych w swoim gatunku..."

Firma Activision przedstawiła na tegorocznej edycji targów ECTS sporo nowych tytułów. Niektóre z nich mają szansę stać się hitami na skalę światową. Jednym z takich produktów jest gra „Beneath". Jest to nic innego jak trójwymiarowa action/adventure widziana z perspektywy trzeciej osoby. Coś a'la Tomb Raider.



Akcja owej gierki dzieje się w roku 1906. Głównym bohaterem jest niejaki Jack Wells – pilot i poszukiwacz przygód. Ów człowiek otrzymuje list, w którym zostaje zaproszony do przyłączenia się do prowadzonych przez jego ojca wykopalisk archeologicznych w Arktyce. Przybywszy na miejsce dostrzega dość dziwny, a zarazem nieprzyjemny widok. Obóz sprawia wrażenie opuszczonego... zupełnie tak jakby wszyscy zniknęli. Wyposażony w ekwipunek swojego ojca wyrusza w najbardziej niebezpieczną i podniecającą wyprawę swojego życia – postanawia zejść w najgłębsze i najciemniejsze zakamarki naszej planety, odnaleźć i ocalić swojego papcia. Gracz kontrolujący poczynania Jack'a będzie musiał przebrnąć przez trzy jakże odmienne scenerie – lodowate jaskinie, wulkaniczne tunele oraz niezwykłe podziemne miasto. Nasz bohater będzie musiał wykonywać takie czynności jak wspinanie, walczenie, skakanie, itp. Na przejście czeka całe 12 leveli, w których będzie musiał uciekać przed płynącą lawą, walczyć z przebiegłymi predatorami oraz rozwiązywać różnorakie zagadki. ***Cthulhu***



Jest to nic innego jak trójwymiarowa action/adventure widziana z perspektywy trzeciej osoby. Coś a'la Tomb Raider.

Platforma: **PC**
Wydawca: **Ubi Soft**
Producent: **3DO**
Premiera: **I Kwartał 99**

Heroes III

Bohaterowie wracają! Okrzyk przetoczył się po całej Redakcji skutecznie paraliżując pracę na kilka ładnych minut. A wszystkiemu winni goście z Ubi Soft. Chyba ich Naczelny zaskarży....



Erathia należy do tych krain, którym niezmiennie przypisane są ciągłe wojny magów i krwiożerczych rycerzy, wykorzystujących wszystkie dostępne sztuczki do własnych,



niecnych celów. Prawdę mówiąc, po obejrzeniu i wielokrotnym przemaglowaniu tak doskonałego tytułu jak „Heroes Of Might & Magic 2", nie mogłem sobie nawet wyobrazić co w tym tytule można poprawić. Dopiero screeny z „trójki" uświadomiły mi, jak bardzo się myliłem. Na pierwszy rzut oka, na drugi rzut oka i na całą resztę namolnego wpatrywania się, wszystko co widzieliśmy po prostu nas zauroczyło. Tym razem całkowicie zarzucono artworki na rzecz renderingów. I chyba ludzie, którzy je robili siedzieli długo nad książkami o średniowieczu i okresach pokrewnych, bo pietyzm tych „smaczków" mnie urzekł. Szesnastobitowa grafika i w stu procentach renderowane obiekty są po prostu piękne. Powiększono także o ponad połowę wielkość map, dodając do tego osiem nowych typów miast, szesnastu bohaterów i zamknięto liczbę jednostek cyfrą... tysiąca! Wreszcie opracowano sprawniejszy system działania w sieci, umożliwiający pogrywanie w ośmiu graczy na raz przez sieć LAN, lub Internet. To tylko sucha statystyka pokazująca w pośpiechu najważniejsze zmiany, cała reszta czeka na prawdziwych odkrywców. Obiecuje, w zamian za spędzenie nad nią wielu godzin, gigantyczną dozę rozrywki dla tych, którzy nie boją się używać czaszki. ***Jagd52***



To tytuł dla tych mocarzy, którzy zdradzą swe dopałki 3D dla setek godzin mocnej, strategicznej zabawy.

Platforma: **PC**
Wydawca: **Psygnosis**
Producent: **Devil's Thumb**
Premiera: **IV Kwartał**

Hired Guns

„Hired Guns" ma szansę stać się jedną z najbardziej oczekiwnych gier. Czemu? Tego dowiesz się za chwileczkę.

Gra „Hired Guns" będzie pierwszą first person perspective, w której gracz może kierować grupą 4. komandosów naraz. Jak to możliwe – już słyszę stosy pytań? To proste – ekran będzie podzielony na cztery części. Ciekawe rozwiązanie, nieprawdaż? Zabawa zapowiada się na przednią. Kluczem do zwycięstw w coraz to dalszych misjach będzie zgranie drużyny. Akcja rozgrywać się będzie w systemie planetarnym Luyten, w czasach kiedy ziemia została przeludniona. 3 korporacje (Tesseract, Betlov, Grenworld), które zajmowały się deportacją ludności, zbuntowały się i zaczęły terroryzować bogu ducha winnych ludzi. Znaleźli się jednak bohaterzy, którzy postanowili przeciwstawić się złu (ojej! :]) – Kircher, Osverger, Rorian, Deevergh i Myriel. Kilka słów o grafice. „Hired Guns" będzie używał engine'u... uwaga!!!... „Unreal" 3D. Tak, to nie są żarty. Produkcja Devli's Thumb będzie używać jednego z najbardziej zaawansowanych engine'ów graficznych. Oznacza to wygładzone teksury, bogatą ilość perfekcyjnych polygonów, niesamowity light-sourcing, mądry AI. Miód! Cała akcja ma się rozgrwać w futurystycznym, cyberpankowych świecie. „Hired Guns" umożliwia grę w trybie multiplayer, poprzez: Internet, LAN (do ośmiu graczy) i modem. Engine z „Unreal", podzielony ekran, opcja gry czterema charakterami to niewątpliwe atuty gry. ***gRoovy***





Engine z „Unreal", podzielony ekran, możliwość gry czterema charakterami to niewątpliwe atuty tej gry, dzięki którym „Hired Guns" może osiągnąć sukces.



Revenant

Platforma: **PC**
Wydawca: **Eidos**
Producent: **Cinematix**
Premiera: **IV Kwartał**

No i co moi mili? Gry role-playing odchodzą w zapomnienie? A figa! Brać rolplejowa nie będzie miała na co narzekać, gdy pojawi się „Revenant".

Na temat tej gierki tak naprawdę niewiele wiadomo poza tym, że będzie to klasyczny rolplej. Autorzy, firma Cinematix, nie zdradza zbyt wielu szczegółów odnośnie fabuły. Powiedziano nam tylko tyle, że clou tego programu będzie eksploracja podziemi i walka z przeróżnymi świńskimi potworami (jestem zaskoczony – coś oryginalnego :). Natomiast informacji o wykonaniu „Revenanta" jest bardzo dużo. Przede wszystkim chłopaki z Cinematixa twierdzą, że będzie o jedna z najpiękniejszych gier role-playing – paleta 65 000 kolorów, pełna animacja 3D, dynamiczne, kolorowe oświetlenie realizowane przez Direct 3D oraz dużo detali i wysoki realizm lokacji mają zbudować niesamowity, mroczny klimat fantasy. Bardzo możliwe, że faktycznie uda się osiągnąć wysoki poziom graficzny, ponieważ pracuje nad nim czołowy grafik dzieł fantasy – kanadyjczyk Den Beauvais. Jednym z najważniejszych elementów tej gry będzie bitwa (coś mi tu śmierdzi „Diablo"...). Do dyspozycji gracza zostanie oddane full czarów, klasycznej broni oraz oczywiście bestii będących celem naszej eksterminacji. Jak obiecują chłopaki z Cinematixa postaci będą tworzone za pomocą techniki motion-capture, więc należy spodziewać się wysokiego stopnia realizmu (i takich samych wymagań sprzętowych :-). Kolejnym ważnym atutem „Revenanta" będzie swoboda eksploracji – gracz będzie mógł dostać się wszędzie, gdzie tylko zechce. Jeśli połączymy to z dosyć pogmatwaną i wielowątkową fabułą wyjdzie nam bigoch, który wtrząśniemy z niemałym smakiem.

No cóż, jak to zwykle z zapowiedziami bywa wyglądają apetycznie. Jak to będzie w rzeczywistości? O tym przekonamy się, gdy gra ujrzy światło dzienne. Osobiście jednak uważam, że możemy się spodziewać konkurenta „Diablo". ***Suicide***

Nad oprawą wizualną pracuje czołowy grafik dzieł fantasy - kanadyjczyk Den Beauvais.

Platforma: **PC**
Wydawca: **Sierra**
Producent: **Sierra**
Premiera: **Koniec 1998**

Babylon 5

Hey! Oderwijcie się wreszcie od tego przeklętego telewizora. Tym razem mamy dla Was nieco innego typu rozrywkę, bowiem Wasi ulubieńcy ze szklanego ekranu postanowili pomęczyć Wasze szare komórki. Do PC marsz!





Nazwa „Babylon 5" już niedługo przestanie się kojarzyć tylko z jednym z najlepszych seriali sci-fi. A wszystko dzięki firmie Sierra i zespołowi, który uznał, że czas na bardziej interaktywną przygodę. Będziemy mogli wreszcie wskoczyć do kokpitu latających, kosmicznych fortec i zmierzyć się z odwiecznymi wrogami naszej rasy (oj, żeby tylko nie oskarżyli mnie o faszyzm). Symulator kosmicznego myśliwca ze wspaniale rozbudowaną grafiką pomoże nam poznać na własnej skórze wszelkie problemy dowodzenia siłami kosmicznymi. Oczywiście zrobiono wszystko żeby zachować klimat i formę serialu. Latać będziemy więc doskonale przeniesionymi z filmu typami okrętów, rozpoznamy wśród otaczających nas postaci wiele tych, które występują w serialu. Ba, postarano się nawet o umieszczenie w grze starannie oddanej galaktyki, co zmusiło programistów do utworzenia gigantycznej bazy o serialu. Nie zapomniano o prawidłach fizyki rządzącymi walką kosmiczną, przez co modele statków potrafią porazić swą namacalnością. Smaku całej zabawie nadaje fakt, że przy tym projekcie działało wielu ludzi tworzących serial, żeby tylko przywołać Christophera Franke, którego muzyka zdobić będzie ten produkt. Jeśli więc czujecie powołanie do służby kosmicznej, w żyłach płynie Wam adrenalina przemieszana ze zdolnościami taktycznymi... czekajcie, Wasz czas się zbliża. ***Jagd52***



W całej swej potędze, majestatycznie sunie ku nam flotylla, która właśnie opuściła przestrzenie TV.

Platforma: **PC**
Wydawca: **Eidos**
Producent: **Ion Storm**
Premiera: **I Kwartał '99**

Anachronox

Jeżeli sądziliście, że prawdziwe rolpleje właśnie zostały wywiezione do wielkiego budynku z napisem Lamus, to jesteście w błędzie. Ion Storm zamierza reanimować gatunek, wciskając obszerność i złożoność gatunku we wspaniałą grafikę 3D.







Ion Storm zacisnął pętlę na szyi ortodoksyjnych rolplejowców i zamierza dopuścić im tylko nieco tlenu do płuc, starając się wprowadzić na rynek prawdziwą hybrydę gatunkową. Oto bowiem nieco zetlałe ciuszki magów i ich pociotków przejdą solidne pranie w czasoprzestrzeni i znani z powłóczystych szat magowie odrzucą drewniane laski, zamieniając je na miotacze energii. Nie dość tego. Dzięki podróżom w czasie możliwe będą przeprowadzki do epoki piratów i innych durniów potrafiących tylko spluwać przez dziurawe zęby i toczyć piwem z pyska. Ale zdarzyć nam się może także baza kosmiczna, nękana przez Obcych. Generalnie, w tym nowym rolpleju TPP, uda nam się zobaczyć rzeczy, od których każdy ortodoksyjny fan RPG dostanie szału (radości). Oczywiście lepiej byłoby nie wspominać przy tych ortodoksach o enginie „Quake 2", który będzie wykorzystywany w tym produkcie, ale tylko on był w stanie pociągnąć tę chmarę ponad stu pięćdziesięciu potworów. Wszyscy w naszej Redakcji (z naszym etatowym mistrzem RPG, Suicidem) oczekujemy tego dzieła Ion Stormu z zapartym tchem. Miejmy nadzieję, że tak wielka rewolucja technologiczna zaowocuje prawdziwie mocnym, mającym własny charakter przebojem, a nie kolejnym klonem „Heretica". ***Jagd52&Suicide***



Nowoczesna technologia, niebanalna fabuła i renoma Ion Storm staną niebawem za jednym z najciekawszych, rolplejowych odkryć przyszłego roku.

Platforma: **PC**
Wydawca: **THQ**
Producent: **THQ**
Premiera: **II Kwartał '99**

Excession

Jak zrobić dobrą strzelaninkę kosmiczną? Z tym problemem zmierzyła się niejedna firma softwarowa i zostawiła zęby w miejscu, gdzie owo zetknięcie nastąpiło.

Ludzie z THQ mają jednak doświadczenie w robieniu naprawdę dobrych gierek zręcznościowych i podjęta przez nich inicjatywa ma zamiar wystrzelić całą zręcznościówkową konkurencję w kosmos. Ich najnowsze dziełko „Excession", ma zamiar wysłać Was w głębie mrocznej galaktyki i postawić oko w oko z nadciągającą rasą Obcych. Ich biologizm potrafi przyprawić o mdłości nawet bywalców rzeźni miejskiej. Tytuł gry jest jednocześnie nazwą własną owych przeciwników, którzy zrobią wszystko by dostać się do naszego wymiaru. Gra ma mieć także nieco okrojony (ale jednak) wątek strategiczny, pozwalający nam na upgradowanie naszych pojazdów, czy opracowywanie ich nowych wersji. Jak przystało na grę zręcznościową, „Excession" ma zaszokować nas, graczy, wspaniałą grafiką. Jako starzy wyjadacze, którzy już wiele rzeczy widzieli, musimy przyznać że produkt THQ zmiażdżył nas. Otwarte kopary były dla naszego Naczalstwa najlepszą rekomendacją tego tytułu. Autorzy skwapliwie zapomnieli o opublikowaniu chociażby przybliżonych danych technicznych, ale mamy nieodparte wrażenie, że bez mocnego 3Dfx i czegoś więcej niż P200 się nie obędzie. Obyśmy się mylili. **Jagd52**

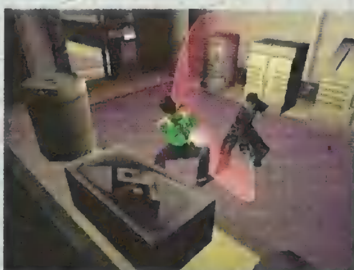


„Excession" przygotuje nas do zetknięcia nie tylko z Obcymi, ale również z bezsilnością naszych procesorów.

Platforma: **PC, PSX**
Wydawca: **Interplay**
Producent: **Tigon**
Premiera: **II Kwartał '99**

Saboteur

Szpion, szpion! Rozległo się głośne plumśnięcie i placówka graniczna nr 42 zmieniła się w płonącą żagiew. Może zabrzmi to śmiesznie, ale nigdy nie popieraliśmy żadnej dywersyjnej działalności. Przynajmniej do momentu, w którym dotarły do nas wieści o najnowszej gierce chłopaków z Tigon.







Gierek TPP dziś mamy od diabła i ukazanie się następnej nie budzi już takich emocji jak niegdyś. Ale istnieją pewne tytuły, które potrafią nieźle namieszać, zwłaszcza pośród starszych giercmanów. Ponieważ i moja postać zalicza się do tych dinozaurów, którzy z koszulą w zębach zasiadali przed praojcem Spectrumną, poczułem przedziwne drżenie rąk... „Saboteur"? Hmmm...

W zasadzie nie udało nam się ustalić czy prezentowany tutaj produkt zaczerpnął z tej kultowej gierki, czy też nieświadomie do niej nawiązał. Tak czy inaczej, naszym zadaniem będzie dokonanie wielkich zniszczeń we wrogich bazach wojskowych i naukowych, szybkie przepatrzenie zawartości ich centr obliczeniowych i oczywiście... eliminacja największej liczby przeciwników. W końcu na tym głównie polega zabawa w grach TPP. Wcielimy się więc w walecznego nindżę, któremu towarzyszy nieustraszony Szarik (sterowany przez komputer). Ten śmiercionośny team oglądać będziemy mogli w wystrzałowej grafice, dedykowanej głównie 3Dfx-owi i Power VR2, a autorzy wersji na PlayStation obiecują nam maksymalne wykorzystanie możliwości technicznych tej maszynki. Jak to będzie... zobaczymy. **Jagd52**





W naszej rzeczywistości geopolitycznej szkolenie się w kierunku dywersji i krętactwa ma dużą przyszłość.

JAK SPRYWATYZOWAĆ PKP?

Railroad Tycoon 2

Nasz przewspaniały Piotres miał okazje niedawno przybliżyć Wam zakuluarowe manewry nieznanej nikomu firmy PopTop, która podjęła się tytanicznego trudu wysmażenia następcy „Railroad Tycoona".







Od czasu gdy CHEFF, czyli Sid Meier wraz z zespołem MicroProse wypuścił na rynek „jedyneczkę" minęła prawdziwa epoka w dziedzinie komputerowej rozrywki. Technika po prostu uczyniła gigantyczny krok naprzód i w pikselowane gierki dziś nikt nie chce grać. Wyraźnie odczuł to „Railroad Tycoon Deluxe", który zachowując klasyczne rozwiązania swojego poprzednika i mając nieco tylko zmodyfikowana szatę graficzną nie był w stanie powtórzyć sukcesu pierwowzoru. Sid zmienił pracodawcę (powstało Firaxis), MicroProse zaczęło przeżywać wielkie problemy finansowe, a producenci gier najwyraźniej zgubili worek z dobrymi pomysłami. Czas wielkich sequeli nadciąga (ot, choćby informacje o następcach „Civilization"). Jednym z nich będzie właśnie „Railroad Tycoon 2". Udostępniona nam przedpremierowa wersja gry pozwoli nam zajrzeć „w garnki" chłopakom z Poptop-u. Zerknęliśmy, zaciągnęliśmy się smakowitą wonią unoszącą się z garnka i postanowiliśmy opowiedzieć Wam o tym. „Railroad Tycoon 2" ma przede wszystkim bardzo zmodyfikowaną (w stosunku do pierwowzoru) oprawę graficzną. Wszystkie obiekty, jakie znajdziemy tutaj, zostały starannie wyrenderowane i w niczym nie przypominają nam ciągnących się jak serdelki kształtów znanych z „jedynki". Każdy wagon, budynek czy wreszcie lokomotywy są najstaranniej dopieszczone i przypominają wyjęte z katalogu kolejek PIKO modele. Cały teren przedstawiony jest z rzutu izometrycznego i dzięki temu możliwe jest zaglądnięcie praktycznie w każdą, najmniejszą nawet mieścinę. Oczywiście umożliwiono nam także płynne obracanie mapy i jej zoomowanie, co pozwoli nawet największym niedowiarkom przekonać się o wspaniałościach nowego enginu. Gra oczywiście wykorzystuje wszystkie wcześniej już sprawdzone rozwiązania, dokładając kilka własnych. Autorzy zapewnili nas o ogromnej rozwojowości stworzonego przez nich systemu, w którym podstawową funkcję będzie pełnić przemysł. Wspominając staruszkiego „RT", z łatwością dostrzeżemy, iż podstawową rolę w zarabianiu przez nas kasy pełniły właśnie przewozy osobowe. Nowy „Tycoon" może zachwiać tą supremacją, zmuszając nas do zwiększonego wysiłku umysłowego przy śledzeniu ciągle zmieniającej się koniunktury. Właśnie przemysł będzie osią, wokół której toczyć się będzie akcja najnowszego „Tycoona". Na przestrzeni lat ma on modyfikować swoje oblicze, premiując wielkimi sumami gracza potrafiącego dostosować swoją politykę przewozową do aktualnych potrzeb. Wraz z postępem technicznym zmieniać się będzie wiodąca dziedzina przemysłu, co spowoduje, iż wraz z przeprogramowaniem tras pociągów będziemy zmuszeni do modernizowania składu. Przewidywane są także inne nowinki. Zmiana typu napędu (z pary na silniki elektryczne) zmusi nas do elektryfikacji tras (nareszcie!). Polegać ona ma na... umieszczeniu nowego torowiska dostosowanego do większych prędkości i posiadającego słupy z siecią! Wielkim przeobrażeniom uległy nasze stacje kolejowe. Wreszcie będą one trójwymiarowymi, renderowanymi obiektami, których rozbudowa może nam przypominać zabawę z zamkami w „Heroes Might & Magic 2". Co prawda to skojarzenie jest nieco luźne, ale doskonale oddaje rewolucyjny system PopTop-u. Niebawem sami będziemy mogli się o tym przekonać, gdy sapiący parowóz z kolorową girlandą okraszoną napisem „Railroad Tycoon 2" wjedzie na nasze domowe stacje. Odjazd! ***Jagd52***

„RAILROAD TYCOON 2" ZAPREZENTUJE ZUPEŁNIE NOWE PODEJŚCIE DO KLASYCZNEGO TEMATU. CZY POBIJE SWEGO POPRZEDNIKA? NAM JUŻ TERAZ TA IDEA WYCISKA ŁZY SZCZĘŚCIA Z OCZU....



POSTANOWIONO WNIEŚĆ TROCHĘ ŚWIEŻOŚCI DO GATUNKU

SPYRO THE DRAGON



Część z Was może słyszeć tytuł tej gry po raz pierwszy, a to dlatego, że do tej pory wszelkie wiadomości nie wychodziły z firmy SCEE. Dopiero po targach w Atlancie przedstawiono projekt gry.



Ma to być platformówka 3D, a autorzy nie ukrywają, że mają zamiar konkurować z najlepszymi z tego gatunku i to zarówno na PlayStation ("Gex 3d", „Crash 3") jak i N64 ("Mario 64"). Grupa Insomniac planuje wydanie gry przed gwiazdką, w czasie największego wysypu growego. W grze wcielimy się w bardzo sympatycznego smoka imieniem Spyro, który będzie przemierzał aż siedem światów podzielonych na 36 rozległych poziomów. Postanowiono wnieść trochę świeżości do gatunku, dlatego sposoby załatwiania przeciwników zostaną rozszerzone o taranowanie, turlanie oraz zianie ogniem (jak na smoka przystało). Po drodze spotkamy kilku bossów, a na końcu stoczymy walkę z Gnasty Gnorc'iem, który jest złym czarownikiem. Autorzy są dumni z kilku cech, jakie mają grze zapewnić sukces na rynku. Są to: rozbudowany garnitur ruchów smoka (latanie, bieganie, skakanie, turlanie, zianie ogniem itd.), dodatkowe misje (zbieranie skarbów, ratowanie innych smoków, łapanie złodziei) oraz wysoki poziom sztucznej inteligencji komputerowych przeciwników. To jednak co zauroczyło wszystkich zwiedzających, to ciekawe rozwiązania graficzne. Jak zapewniają autorzy, gra posiada trzy oddzielne enginy, działające jednocześnie – jeden wyświetla całe otoczenie (domy, mosty, drzewa itp.), drugi odpowiada za wyświetlenie wszystkich ruchomych obiektów (w tym postaci), a trzeci wyświetla malownicze tła (zachody słońca, księżycowa noc itd.). Nikogo nie dziwią takie cechy, jak 30 fps, wysoka rozdziałka i obsługa Dual Shock'a. Pojedynek między smokiem i bandicootem zapowiada się bardzo ciekawie. To Wy zdecydujecie, kto wygra. **Baron Jack**



JAK ZAPEWNIAJĄ AUTORZY, GRA POSIADA TRZY ODDZIELNE ENGINY, DZIAŁAJĄCE JEDNOCZEŚNIE. JEDEN WYŚWIETLA CAŁE OTOCZENIE (DOMY, MOSTY, DRZEWA ITP.), DRUGI ODPOWIADA ZA WYŚWIETLENIE WSZYSTKICH RUCHOMYCH OBIEKTÓW (W TYM POSTACI), A TRZECI WYŚWIETLA MALOWNICZE TŁA (ZACHODY SŁOŃCA, KSIĘŻYCOWA NOC ITD.).

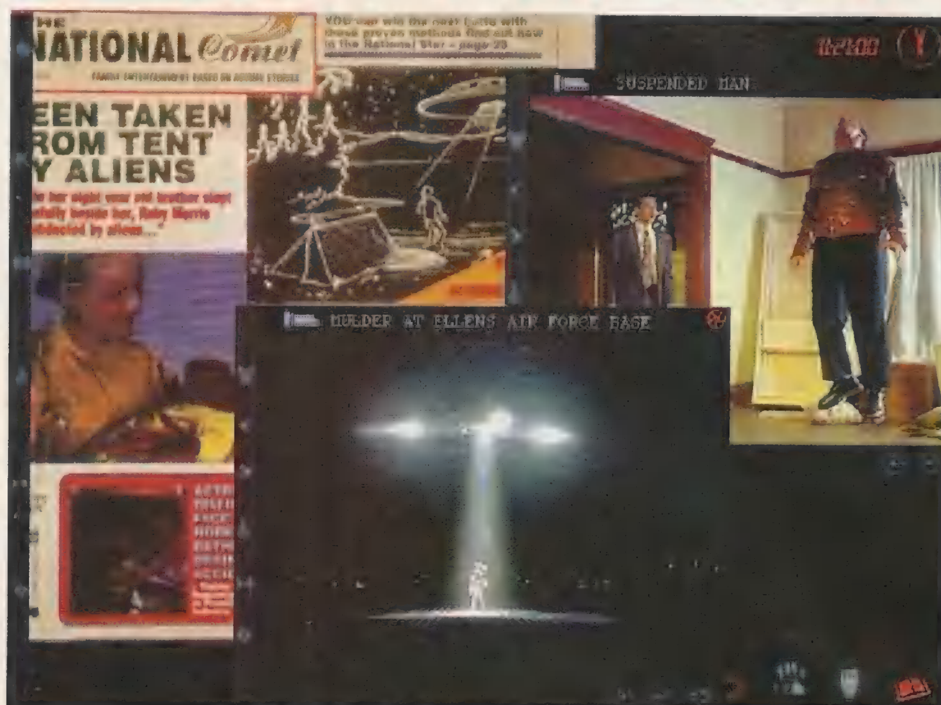
Tylko Dla Fanatyków Serialu

X-Files Unrestricted Access

Mogę sobie tylko wyobrazić jakich słów użyli fani serialu „Z Archiwum X" kiedy w pewien czwartkowy wieczór zamiast obejrzenia kolejnego odcinka musieli ni z tego ni z owego cofnąć się do początku.

Znam wielu ludzi, którzy do tej chwili określają kierownictwo TVP wyrazami powszechnie uznawanymi za obraźliwe. Co prawda nie ma tego złego co by na dobre nie wyszło, gdyż możemy teraz z większą uwagą i świadomością śledzić rozwój głównych wątków serialu i oglądać wszystko z nowej perspektywy. Zapewne ten sam cel przyświecał firmie Fox Interactive, postanowiła uszczęśliwić nas produkcją pod wiele mówiącym tytułem „X-Files: Unrestricted Access".

Muszę przyznać, że niezmiernie dziwił mnie tajemniczy brak gier opiewających perypetie najsłynniejszej na świecie dwójki agentów. Przecież już jakiś czas temu ludzie z branży doszli do wniosku, że od filmu o programu komputerowego droga przecież niedaleka i co rusz w naszą strone lecą różne „Men In Black" czy inne „Independence Day". Cztery lata czekania na X-Files-owaty program to moim skromnym zdaniem stanowczo za długo.



I oto mamy pierwszą jaskółkę i nie jest to bynajmniej gra. „X-Files: Unrestricted Access" można raczej zaklasyfikować do kategorii multimedialnych encyklopedii tematycznych. Swoją drogą takie encyklopedie są niezwykle popularne i zaiste trudno już znaleźć dziedzinę wiedzy lub obszar zainteresowań, który nie doczekał się swojego multimedialnego wcielenia. Wróćmy jednak do rzeczy i przyjrzyjmy się bliżej produkcji Foxa (zbieżność imion najzupełniej przypadkowa). Unrestricted Access zajmuje dwa krążki. Pierwszy z nich to dysk instalacyjny. Do uruchomienia programu konieczne jest posiadanie Microsoft Internet Explorera w wersji 4.0 (czyżby kolejna zmowa niewymienionych z imienia sił? - Moulder i Scully do dzieła!!!) oraz Quicktime Video i w razie ich braku zostaną szybko i sprawnie zainstalowane. Oprócz tego na dysku instalacyjnym znajduje się zarządca pulpitu Windows 95 pod nazwą Desktop Designer. Dzięki niemu możemy zainstalować nowe tapety, ikonki, dźwięki, moduły tematyczne - a wszystko oczywiście związane z X-Files. Co więcej, możemy sobie również zażyczyć, by nasz komputer informował nas w regularnych odstępach czasu o co ciekawszych faktach związanych ze sprawami stanowiącymi inspirację serialu.



Z naszego jednak punktu widzenia najciekawsza jest zawartość drugiego krążka zawierającego wszystko co chielibyście wiedzieć i o co boicie się zapytać w związku z przygodami Foxa i Scully. Jest to więc ogromna baza danych, do której przeglądania służy nam Browser działający w oparciu o wyżej wzmiankowanego Internet Explorera. Każdy odcinek serialu traktowany jest jako teczka ze słynnego archiwum i po „wyciągnięciu" jej z szuflady możemy wszystkiego o danej sprawie się dowiedzieć. Hipertekstowy dokument informuje nas więc o przebiegu wydarzeń w odcinku i oferuje mnóstwo linków prowadzących do dodatkowych informacji, a także do zdjęć, nagrań audio i filmików obrazujących najciekawsze momenty. Jedną z bardziej interesujących opcji jest odwiedzanie ważnych miejsc (na przykład pokoju, w którym urzęduje Moulder czy też jego mieszkania), gdzie możemy dzięki systemowi kamer zaglądać w różne zakamarki.

Aby nam się nie nudziło, a także by łatwiej i szybciej docierać do interesujących nas informacji, dane zawarte w naszym archiwum możemy przeglądać według różnych kluczy. Kategorie, które zaproponowali nam autorzy programu, to między innymi wątek konspiracyjny, obcy pośród nas, dziwne zjawiska itp. Daje to możliwość usystematyzowania naszej wiedzy na dany temat i śledzenia fabuły jedynie w interesującym nas wątku bez zaprzątania sobie głowy sprawami innymi.

Baza danych obejmuje pełne cztery sezony i kończy się odcinkiem Gethsemane (który nawiasem mówiąc można obejrzeć bez czekania na łaskawość nasze telewizji na kasetach wideo). Firma Fox Interactive udostępniła ponadto swoją stronę WWW, z której można ściągnąć uaktualnienia i kolejne teczki opisujące następne odcinki serialu (sezon piąty). Jest to bardzo cenna inicjatywa, dzięki której nasz program nie zestarzeje się po kilku miesiącach i zachowa wieczną młodość i świeżość.

Tytułem podsumowania muszę stwierdzić, że na pewno jest to pozycja, której nie powinno zabraknąć na podręcznej półeczce każdego prawdziwego X-maniaka. Udostępnia ogromną ilość informacji (wiele z nich umyka naszej uwadze w czasie oglądania serialu bądź wręcz ich tam brakuje). Jedynym elementem, do którego mógłbym się przyczepić to stosunkowo niewielka „interaktywność". Oprócz wspomnianego już podglądania przy pomocy, ukrytych kamer, jesteśmy raczej biernym szperaczem i oglądaczem. Jednak i tak dzięki dużej liczbie różnorodnych prezentacji multimedialnych, przyciągnie naszą uwagę na długie godziny. **Jacek Mackiewicz**

CZTERY DŁUGIE LATA CZEKANIA NA X-FILES-OWATY PROGRAM TO MOIM SKROMNYM ZDANIEM STANOWCZO ZA DŁUGO.

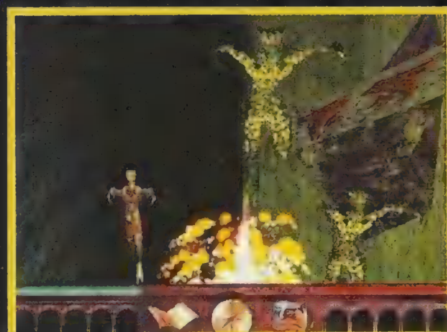
OD TERAZ BĘDZIE RASOWO!

Lands Of Lore III

„LOL II", była grą słabą, za którą Westwoodowi dostało się nieźle po uszach. Narzekano prawie na wszystkie jej elementy. Rozeźlony Westwood postanowił zmyć plamy ze swego honoru...



Zresztą, nie będę tu Wam pruł z jakimiś głupotami: goście dostali niezłe baty finansowe, więc po prostu postanowili trochę się odkuć. A że „LOL II" był słaby przyznają to wszyscy, łącznie z producentem tej gry Chrisem Longpre, który mówi otwarcie, aczkolwiek dyplomatycznie, że „przy Lands Of Lore II zrobiono kilka błędów". Jakie zmiany mają zajść w jego następcy? Przede wszystkim, jak obiecują twórcy trzeciej loli nastąpi wielki powrót do korzeni gatunku. W „LOL III" będzie można spotkać się z ponad 65 postaciami, z których 35 to nowe potwory. Pojawią się również cztery gildie: wojowników, czarodziei, kleryków oraz (mówiąc wg zasad political correct) zdobywających dobra materialne inaczej, czyli złodziei. Można będzie się przyłączać do więcej niż jednej gildii – dzięki temu możliwe jest np. jednoczesne opanowanie większej liczby czarów (w „LOL III" jest ich ponad 66) oraz dopieszczenie swojego warsztatu wojownika. Chłopaki z Westwoodu szpanują także niezwykłą interaktywnością otoczenia w ich nowym, rolplejowym dziełku. Przykładowo, będzie można wskoczyć do tawerny i wynająć pokój na kilka dni. BTW: autorzy opisywanej gry posunęli się do takiego samozachwytu, że głośno trąbią o tym, iż wspomnianego elementu nie ma w innych erpegach – może i jestem schizolem, a i pamięć już nie ta sama, ale wydaje mi się, że wątek z tawerną był już katowany we wszystkich częściach „Realms Of Arkania"... Westwood kładzie duży nacisk na dopracowanie fabuły – np. „panów fuj" nie poznamy na początku gry. Wszystkie wątki fabularne będziemy rozpracowywać w trakcie gry. Poprawie ulegnie również grafika: do jej tworzenia zaprzęgnięto voxelowy engine (znany z Blade Runnera), poprawiono jakość tła oraz postaci (wszystkie ludzkie lub człekopodobne zostaną wykonane techniką motion-capture). **Suicide**





CÓŻ, UWZGLĘDNIAJĄC ZAPOWIEDZI SZYKUJE NAM SIĘ HIT. PAMIĘTAJCIE JEDNAK, ŻE TAK SAMO BYŁO Z „LOL II". ŻYCIE OKAZAŁO SIĘ WTEDY BARDZO BRUTALNE – MAM NADZIEJĘ, ŻE TYM RAZEM CHŁOPAKI Z WESTWOOD SPISZĄ SIĘ NA PIĄTKĘ.

NIE DOMYKAJMY DRZWI...

Baldur's Gate

Ten rok będzie jednym z najlepszych dla gier role-playing. Na rynku pojawiło się kilka bardzo interesujących pozycji, a te będące w zapowiedziach prezentują się równie dobrze.







Tam teraz chęć zapytać wszystkich, którzy twierdzili, że RPG umarło: „No i co łyso Wam teraz!". He, he - jestem pewien, że tak! Oczywiście nie ominąłbym okazji, by wsadzić szpilę wszystkim przeciwnikom gier role-playing. Oto nadciąga kolejny bardzo intrygująco zapowiadający się przedstawiciel tego gatunku - „Baldur's Gate". Dzięki firmie CD-Projekt mogliśmy się przyjrzeć wczesnej wersji beta tej gry. Na początku uderzają graficzne rozwiązania - „Baldur's Gate" wygląda podobnie jak słynna „Diablo". Z tym że stopień dopracowania grafiki „Diabła", liczba kolorów (24 bity!), oświetlenie i wszelkie inne bajery graficzne są wobec „BG" tym czym jest skinhead dla Alberta Einsteina. „Diablo" po prostu wysiada i nagrywa się kółkami. Graficzka „Baldur's Gate" jest po prostu śliczna! Mnóstwo kolorów, piękne, stylizowane wnętrza, cudowne monumentalne, średniowieczne zamczyska, małe chałupki - mniam, mniam! Jest tu naprawdę, co oglądać - zresztą popatrzcie tylko na screeny!

Rozpoczynając grę kreujemy bohatera, którym będziemy się poruszać. Widać tu, że gra bazuje ściśle na systemie Advenced Dungeons & Dragons - generator jest bardzo rozbudowany, aczkolwiek nie jest ekstremalnie skomplikowany. Jak już wspomniałem, generujemy tylko jednego bohatera, jednakże podczas gry dołącza do nas pięć innych postaci. Ciekawostką jest to, że personalne cechy bohatera, którym sterujesz, mają zasadniczy wpływ na postawę pozostałych członków drużyny (BTW: dzięki zaimplementowaniu opcji multi-player, będą mogły być sterowane na różne sposoby przez „ludzkich" graczy). Przykładowo, jeśli Twój goguś będzie miał charakter pozytywny, napotkani w czasie rozgrywki osobnicy o negatywnym nastawieniu do świata będą woleli raczej się z nim bić niż dyskutować, nie mówiąc już o przyłączeniu się do jego wesołej trupy. Jak twierdzą autorzy gry, w pełnej wersji „Baldur's Gate" znajdzie się 24 postacie, które będą mogły przyłączyć się do Twej „komandy".

W „Baldur's Gate" znajduje się klasyczny interface obsługi, znacznie bardziej rozbudowany niż np. „Diablo". Wszystkie atrybuty, rodzaje broni, amulety i inne gadżety będą czymś normalnym dla wszystkich weteranów AD&D.

Fabuła gry podzielona jest na części. Gracz w każdej z nich ma do wykonania określone zadania. Mimo, że gra pretenduje do miana „nieliniowej", bez wykonania określonych czynności nie będzie można jej zakończyć. Warto jednak nadmienić, że w „BG" istnieje dużo wątków nie związanych bezpośrednio z motywem przewodnim. Interesujące jest to, że w razie gdyby gracz utknął, napotkane postacie będą starały się mu podsunąć rozwiązania problemu.

Świat gry jest dosyć rozległy: składa się na niego 50 stref składających się z 64 screenów każda. Ciekawostką jest to, że w czasie jego eksploracji zastosowano opcję „fog of war". Dosyć zaskakujące rozwiązanie, jak na rolpleja, ale w sumie chyba niegłupie.

Wczesna wersja „Baldur's Gate" zrobiła na mnie bardzo duże wrażenie. Jest to klasyczny erpeg (nie spodziewajcie się w nim elementów, jakie dominują w „Final Fantasy VII"), wykonany z niezwykłym rozmachem. Na podstawie tego co dotychczas widziałem mogę stwierdzić, że autorzy gry postawili nie tylko na piękną grafikę, ale również odpowiednią zawartość merytoryczną (czego nie można było powiedzieć o takim „hicie" jak np. „Diablo"), chociaż ortodoksyjny rolplej (jak np. „Might & Magic VI") to na pewno nie będzie. Jednak, moim skromnym zdaniem, jest to gra, na którą na pewno warto zaczekać. ***Suicide***

ŚWIAT GRY JEST DOSYĆ ROZLEGŁY: ZAWIERA 50 STREF SKŁADAJĄCYCH SIĘ Z 64 SCREENÓW KAŻDA.





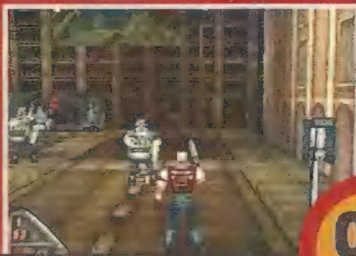
recenzje

No i co? Jak Wam się podobają nasze październikowe typy? Wszelkie rekordy pobił „Duke Nukem: Time To Kill" zdobywając aż 92%, po piętach depcze mu wywrotowa piłka „ISS Pro 98" co powoduje, że ten numer to bezwzględne podkreślenie rangi PSX-a. Oczywiście nie zapomnieliśmy o naszych wspaniałych pecetowcach - niesamowity „Need For Speed" po raz trzeci nadciągnął z siłą wodospadu. Przyjrzeliśmy się także postelitowskiemu „Hardwarowi"...

TEGO MOŻESZ BYĆ PEWIEN

1. Nigdy nie recenzujemy wersji demo gry.
2. Zawsze w każdą recenzowaną grę przycinamy do upadłego.
3. Nasi recenzenci to starzy wyjadacze, po prostu fachowcy w te klocki.
4. Przeważnie oceny gier wahają się w granicach między 65% a 85%
5. Werdykt, czyli ocena ogólna, nie jest średnią arytmetyczną: grafiki, grywalności, oryginalności, dźwięku.

Wyróżnienia Redakcji



DUKE NUKEM TTK PSX 92



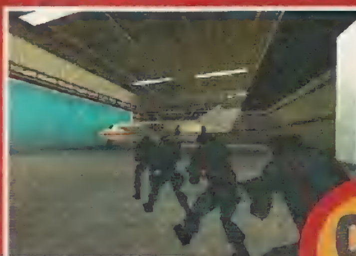
NEED FOR SPEED 3 PC 91



ISS PRO PSX, N64 91



1080 SNOWBOARDING N64 91



RAINBOW SIX PC 90



HARDWAR PC 87

JAK OCENIAMY

0–25% PONIŻEJ KRYTYKI
Gra chybiona, rojąca się od błędów, niedopatrzeń i sprzeczności. Recenzent nie znalazł nic, bądź prawie nic, na jej obronę. Kupujcie jedynie na własną odpowiedzialność.

26–35% AMATORSZCZYZNA
Być może zamysły autorów były niczego sobie, ale po drodze coś się pokiełbasiło (kiepska grafika, toporny interfejs itp.) W sumie, być może komuś to się spodoba, nas bynajmniej nie zachwyciło.

36-50% PRZECIĘTNA
Niezłe wykonanie, niestety rażące błędy uniemożliwiają przyznanie wyższej oceny. Jednak jeżeli komuś to nie przeszkadza...

51–69% NIEZŁA
Gra poprawna, brak większych potknięć, typowy średniak.

70–75% DOBRA
Jak wyżej, ale ma już swój urok, który w jakiś sposób urzekł recenzenta i wciągnął na dłużej.

76–85% BARDZO DOBRA
Warto zwrócić uwagę na ten produkt. Jeśli szukasz dobrej gierki, to właśnie ją znalazłeś. Jedna z lepszych w swojej klasie, doskonałe wykonanie połączone z dużą grywalnością. Polecamy.

85–90% ŚWIETNA
Podwójnie polecamy, znakomita gierka, już dawno nie graliśmy w nic tak dobrego.

91–100% REWELACJA!
Produkcja wydzwaniasta, totalna, rewolucyjna. Na co jeszcze czekasz?! Biegiem do sklepu!!!

PISZĄ DLA WAS

Reset (Karol Klepacz) – najstarszy wiekiem i stażem, doświadczony gracz. Pasjonat strategii, symulacji i RPG.
Patrycja (Patrycja Wardzała) – jako genialne dziecko pisywała solucje do „Computer Studio". Miłośniczka przygodówek.
LSK (Leszek Krowicki) – redakcyjny spec od gier ekonomicznych, logicznych i strategii. Startował jeszcze w „CS".
Piotres (Piotr Stasiak) – Dał się poznać jako spec od samochodówek, symulacji i strategii, ale pogrywa we wszystko!
Slaughter (Tycjan Bielecki) – Gra we wszystko co dobre, głównie dynamiczne gry akcji.
Jagd52&Suicide (Romek Wawrzyniak i Marcin Marzęcki) – razem stanowią strategiczno, przygodowo, rolplejowe duo.
Szycha (Rafał Szychowski) – wciągają go gry akcji, krwawe jatki, mordobicia, a ostatnio także sportowe.
CeFeK (Michał Cegła) – najbardziej wykręcony gość w redakcji. Symulacje, strategie, samochodówki itd.
Kayackash (Dominik Kost) – specjalność strategie i symulacje, ale nie pogardzi innymi.
Baron Jack (Jacek Pietruszczak) – talent w rozwalaniu gier. Nawalanki, platformówki, gry akcji, to jego żywioł. PSX Rulez!
Wist (Witold Stolarski) – Specjalista od RPG i doomopodobnych. Zapalony internauta i... programista baz danych.
Cthulhu (Mateusz Przepiórkowski) -specjalista od gier na Saturna, mordobić i strzelanek FPP.

Dune 2000



No i doczekaliśmy się sequela. Chyba chłopaki z Westwood się pośpieszyli.

Powiem Wam, co zrobiłby Westwood kilka lat temu, gdyby wiedział jaką burzę rozpęta jego „Dune 2". Po prostu wydałby ją szybciej.

INFO

Wydawca:	Electronic Arts
Producent:	Westwood Studios
Data wydania:	Już jest
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	IPS
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 133 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Od czasu, kiedy na naszych maszynkach (a w moim przypadku byłaby to leciwa Amiga 1200) zawitała „Dune 2" upłynęło nieco wody w Wiśle. Te kilka ładnych lat wykorzystali nasi ukochani producenci na opanowanie kilku nowych sztuczek technicznych i wypchanie swoich portfeli naszą kasą. Westwood po sukcesie swego beniaminka postanowił zaprząc wszystkie swe siły w tworzenie gier, jakie z biegiem czasu zaczęto nazywać RTS-ami. Co było potem... nie trzeba nikomu przypominać. Dość rzec, że kilka milionów sprzedanych kopii następców „Dune 2" wyrobiło rynek. Ba, nawet zauważalne były objawy przesycenia. Wielu z nas, strategów, zaczęło głośno użalać się nad poziomem merytorycznym następców tego hiciora. Westwood wreszcie postanowił uraczyć nas drugą częścią tego wiekopomnego dzieła. Ale najwyraźniej cała para gości „zachodniodrzewnych" poszła w gwizdek o nazwie „Tiberian Sun".



Gdzie Dwóch Się Bije...

O tym co wydarzyło się na pustynnej planecie Arrakis, nikomu chyba opowiadać nie musimy. Wyznaczeni przez Imperatora przedstawiciele trzech (w książce Herberta - dwóch) rodów postanowili w sposób znany od wieków rozwiązać ostatecznie kwestię ajencji tej planety. Totalna rozpierducha ogarnęła Krainę Wielkich Piasków. Jeśli pamiętacie jeszcze ten klasyczny produkt to wiecie, że w szranki stają Ordosi, Harkonnenowie i Atrydzi (jeśli nie wiedzieliście, to już wiecie). Właściwie bój idzie o (jak to lapidarnie ujął Suicide) „kupę robala". Istniejące pod powierzchnią planety olbrzymie „wormsy" (miłośnicy Herberta - wybaczcie mnie niewiernemu) pozostawiają po sobie substancję zwaną melanżem, która służy całej galaktyce jako silnie działający związek chemiczny wykorzystywany w gospodarce. I to właśnie o te pozostałości toczy się cała zadyma. Ty, Drogi Graczu, będziesz musiał zadeklarować, po czyjej stronie staniesz.

Pustynna Burza

Gdy wreszcie wybierzesz stronę konfliktu, musisz zdać sobie sprawę, że właśnie zadecydowałeś o taktyce prowadzonych działań. Jak w praprzodku, tak i tutaj konkretne rasy oznaczają różne typy uzbrojenia. Atrydzi ze swoimi Ornitopterami, Harkonnenowie i ich Wieeelkie Czołgi, czy wreszcie Ordosi i Wyrzutnie - wszystko tu znajdziesz. W tym momencie mogę zacząć wreszcie utyskiwać na tę grę. „Dune 2000" zachowała kompletny i niezywkle sztywny podział środków uzbrojenia, jaki cechował jej poprzednika. Mamy więc do wyboru inteligencję Atrydów (co przejawia się ciut szybszymi jednostkami i resztę pozostawia Tobie), siłę ognia Harkonnenów czy magiczne zdolności zmieniania przynależności walczących stron u Ordosów. Klasyka? Tak, tylko...

Piaskiem W Oczy

Nie będzie w tym rozdziale nic o naszym „ÓlÓbionym" piosenkarzu. Chodzi o kompozycję. Po wybraniu strony w barwach której zamierzamy podbić Arrakis, przeskakujemy do jakże znanego nam wcześniej ekranu mapy planety. Tutaj czeka nas kolejne uderzenie, gdyby nie rozdziałka, mógłbym przysiąc, iż na chwilę dobry staruszek Czas przerzucił mnie do słodkich czasów amigowania. Dokładnie TO SAMO! Gdy









wybierzemy teren walk wskakujemy wreszcie do misji (no, może nie od razu, ale o tym później). Mamy oto naszą ukochaną Arrakis! Morze... piasku. Weterani tej gry od razu poczują się, jak u siebie w domu. Wszystko jest piekielnie znajome. Patrząc na polecenia naszego sztabu zacząłem sobie uświadamiać, że chyba naprawdę dopadła mnie pętla czasowa. Czy komukolwiek mówi coś polecenie zebrania tysiąca jednostek kasy? No właśnie, w „Dune 2000" nawet polecenia wydawane nam zostały żywcem wzięte z pierwszej części gry! W zasadzie zacząłem się po kilkunastu chwilach zastanawiać czy i ułożenie wroga na mapie jest takie samo jak kilka lat wcześniej, ale na przeszkodzie temu eksperymentowi stanął brak Amigi.

Mogłem wreszcie skoncentrować się na tym, co działo się przed moimi patrzałkami. Gdy bliżej przyjrzałem się podległym mi jednostkom jako żywo stanął mi przed oczami „Red Alert". Nasza piechotka metodą poruszania się i wyglądem jest wierną kopią tamtej. Podobnie reaguje w boju, rzucając się na ziemię i ostrzeliwując. Potem przyszła chwilka na dokładne zapoznanie się ze... żniwiarką. Obiekt ten jest doskonałym przykładem na ewolucyjność w tej grze. W zasadzie jest ona widoczna w dużej mierze tylko w przypadku jednostek. Zostały one całkiem fajnie wyrenderowane, ale ukazanie ich ze zbyt wielkiego dystansu psuje nawet tę namiastkę pietyzmu.



Kolanem i Saperką

W „Dune 2000", jak w każdym szanującym się RTS-ie, mamy po pewnym czasie do czynienia z bezładem kilkunastu jednostek pętających się po mapie. Dlatego zastosowanie w sferze taktycznej rozwiązań ze znanych nam, innych gier tego typu, spowodowało, iż na polu walki łatwiej opanować bitewny chaos. Cały czas podstawowym rozwiązaniem taktycznym jest zgrupowanie jednostek zmechanizowanych w oddziały liczące od sześciu do dziesięciu sztuk maszyn (właściwie powyżej magiczny liczby dziesięć, nawet najlepszy dowódca przestaje panować nad chaosem). Utrzymanie kilku takich grupek w pobliżu bazy, ustawiając je na zasadzie kanalizowania ruchów nieprzyjaciela (w szachownicę, romb etc.) spowoduje iż pierwsze kilka misji będzie można względnie łatwo przejść. Potem, niestety należy na front pchać praktycznie wszystkie jednostki jakimi się dysponuje, a obronę bazy powierzyć tylko siłom w niej zamkniętym (wieżyczki rakietowe, mury osłabiające impet nieprzyjaciela etc.) Z biegiem czasu każdy gracz zauważy że kamienne pola, na których mogliśmy budować nasze bazy (kamień pośród morza piasków jest najlepszym fundamentem) gwałtownie się kurczą, a krążące pośród naszych wojsk robale właśnie nakarmione zostały dużą dawką adrenaliny. Oczywiście nie próżnuje i wróg lubiąc się w samobójczych rajdach na nasze placówki. Na szczęście poważnie poprawiono inteligencję naszych przeciwników i nie popełniają teraz (nazbyt często) błędu uderzania z jednego kierunku. Mimo to nie zauważyłem u naszych milusińskich jakiś specjalnie subtelnych form ataku czy obrony. Nadal lubią ukrywać wśród zabudowań własnej bazy jednostki rakietowe, co czasami (przy odpowiednio szybkim ataku) może zaowocować skierowaniem ich ognia na własne pozycje. Generalnie wciąż rządzi zasada - kupą, mości panowie.

Mocne Uderzenie

„Dune 2000" ma także kilka „smaczków", które mimo wszystko czynią grę bardziej strawną. Jest nią przede wszystkim poprawiona grafika zabudowań i animacje ich działania czy budowy. Ale przede wszystkim nowe wcielenie „Dune" potrafi nas przywalić gigantycznymi wstawkami wideo, które potrafią uziemić nawet największego miłośnika sci-fi. Jeśli do tej pory nie wiedziałem dlaczego jej wydanie tak się przeciągało, to po ujrzeniu tych przerywników pytanie zalegało w odmętach niepamięci. Jeżeli ktoś nie wierzy, niech zobaczy to na własne oczy. Salwy artylerii rakietowej, atak Ornitopterów czy wreszcie Saurdarkarzy, próbujący zmieść nieprzyjaciela. Każdy z tych epizodów staje się powoli tak namacalną przygodą, że aż dziwne wydaje się niewykorzystanie tego patentu w grze. Szkoda! „Dune 2000" odziedziczyło po „Red Alert" przyjemny interfejs, pozwalający nam z dowolnego punktu mapy wydawać polecenia dla Construction Yardu. Wszystko jest niezwykle przejrzyste i przyjemne w obsłudze.

Chwała Imperatorowi

„Dune 2000" miała być dla wielu z nas tchnięciem nowego ducha w zetlałe już z lekka ciałko. Godzinami siedząc przy „StarCrafcie", „Totalu" i innych RTS-ach, czekaliśmy z zapartym tchem na powiew świeżości. Tak się jednak nie stało. „Dune 2000" stworzone zostało dla młodego pokolenia graczy, którzy nie pamiętają protoplasty. A także dla tych weteranów „warczących maszyn", którzy z łezką w oku chcą przypomnieć sobie czasy własnej młodości. Wszyscy „średniacy" zaś mogą poczuć się zawiedzeni, bo nie dostaną nic poza okrytym sławą klasykiem w nowym, miejscami za luźnym ubranku. ***Jagd52***

Grafika 80% Grywalność 89%
Oryginalność 75% Dźwięk 85%

Gra poraża nas dopracowaniem graficznym (zwłaszcza wstawek wideo) i... nazbyt dosłownym wspomnieniem przeszłości.

WERDYKT 82%





INFO	
Wydawca:	Gremlin
Producent:	Gremlin
Data wydania:	Październik
Cena:	155.00
Dystrybucja:	Optimus
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 133 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Hardwar

Czy pamiętacie jeszcze stareńką „Elite"? Na pewno w oku każdego starszego gracza zakręci się łezka, gdy przypomni sobie wszystkie nieprzespane noce spędzone przy tej legendarnej już grze.

Sam również należę do tej grupy i od czasu do czasu zdarza mi się wyć do księżyca, by jakiś nawiedzony koleś zrobił kiedyś gierkę godną noszenia miana sequela niemal piętnastoletniego hitu. Kilka lat temu pojawiło się światełko w tunelu – nazywało się „Frontier". Szybko jednak zgasło przysypane stertą gigantycznych „buraków". Potem swój pyszczek nieśmiało pokazał „First Contact", ale zniknął tak szybko, że mało kto dziś o nim pamięta. Wiele wody upłynęło w Wiśle, od kiedy światło dzienne ujrzał „Elite". W końcu firma Gremlin postanowiła uraczyć nas swoją wersją „Elite'a 2" - „Hardwar". Czy jest to dobra (no i przede wszystkim warta Waszych pieniędzy) produkcja? Dowiecie się za chwilkę...

No To Lecim...

Grę rozpoczynamy od wybrania jednej z trzech profesji, którą parać się będzie kierowana przez nas postać. Od naszej decyzji będzie zależał jedynie podstawowy ekwipunek głównego bohatera. Na przykład łowca nagród dysponować będzie dobrze (przynajmniej na początek) uzbrojonym statkiem, podczas gdy handlarz w miejsce przeróżnych pukawek będzie miał zamontowaną ładownię. Właściwie nie wspomniałem jeszcze tylko o jednym zawodzie, a mianowicie o gnojarzu (dosłowne tłumaczenie wyrazu scavenger). O ile w przypadku kupca czy łowcy nagród, nazwa zawodu od razu określa czym postać będzie się zajmować, o tyle polska wersja scavengera może nieco wystraszyć ludzi nie rozumiejących angielskiego. Nie martwcie się jednak – nie będziecie musieli zajmować się wywozem szamba (mimo to pamiętajcie, że żadna praca nie hańbi:))! Waszym powołaniem stanie się zbieranie i sprzedawanie metalu z rozbitych statków. Dla fanów siania seriami pocisków przeciwpancernych do wszystkiego co się rusza mam złą wiadomość: najmniej zysków przynosi kariera najemnika. Nie dość, że dużą część pieniędzy zarobionych na walce pochłonie naprawa powstałych w jej trakcie uszkodzeń, to jeszcze dość łatwo można podpaść policji, a to skończy się w najlepszym razie sporą grzywną. Najspokojniej gra się chyba handlarzem, który rzadko bierze udział w wymianach ognia, a zarabia najwięcej.

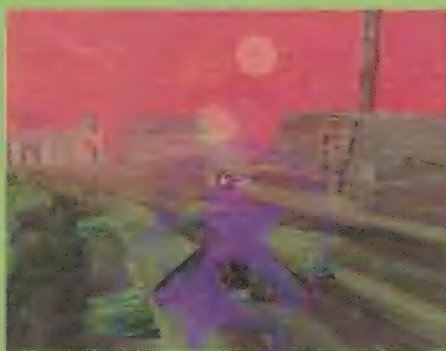
„Hardwar" jest bardziej wciągająca niż spacer po bagnie.



Tytan

Nie wspomniałem jeszcze słowem o świecie, w którym przyjdzie się Wam poruszać, tak więc – khem! khem! – proszę o uwagę, oto... Tytan! Co? Nie wiecie co to jest Tytan?! No dobra, przyznaję, że nawet w świecie „Hardwar" mało kto słyszał o tej zapadłej dziurze. Los nie był łaskawy dla naszego bohatera – wylądował on właśnie na tej planecie. W przeszłości była ona kolonią górniczą, lecz po wyczerpaniu się złóż mineralnych wszyscy ludzie mający łeb na karku dali zeń dyla. Mimo to, Tytan nie wyludnił się całkowicie i nadal pozostaje dość gęsto zaludnioną planetą. Jego atmosfera nie pozwala na przebywanie na zewnątrz bez kombinezonu, przez co wszystkie miasta,

a nawet pojedyncze budynki, wyglądają jak wysepki pośrodku wielkiego oceanu. I tu właśnie widzą dla siebie szansę przeróżni narwańcy, którzy przewożąc między nimi towary zarabiają na życie. Nie jest chyba niczym zaskakującym, że w „Hardwar" przyjdzie Wam się wcielić w takiego właśnie postrzeleńca. Oczywiście żaden z nich nie opanował umiejętności unoszenia się w powietrzu (w tym przypadku grawitacja stanowi problem nie do przeskoczenia), więc każdy z nich ma swojego Motha (ćmę)– pojazd napędzany energią słoneczną. Nie są one niestety w stanie opuścić atmosfery Tytana, ale przy powierzchni planety spisują się całkiem nieźle. Mothy zasilane są prądem czerpanym z promieni słonecznych – energię uzyskaną w ten sposób magazynują w bateriach. Później w razie potrzeby jest ona pobierana do tak niezbędnych urządzeń, jak lasery czy silniki.









Krótki Kurs Pilotażu

Lwią część „Hardwara" stanowi siedzenie za sterami Motha i przemieszczanie się między różnymi miastami. Z reguły zapełniają one kratery, nad które niestety Wasz Moth wylecieć nie może. Dlatego właśnie między poszczególnymi kraterami wydrążone zostały tunele, którymi będziecie sobie mogli podróżować do woli. Samo latanie sprawia dużą przyjemność. Na początku dobrze jest zrobić kilka kółek dookoła krateru, aby zaznajomić się z zasadami jakimi się rządzi. W przeciwieństwie do chociażby „X-Wing vs TIE Fighter" nie będziemy mogli zakręcać w miejscu. Warto o tym pamiętać, zwłaszcza gdy wlatujemy z dużą prędkością do tunelu, o którym wspomniałem na początku tego akapitu. Powód jest prosty – może nas zarzucić na ścianę, co często kończy się tragicznie, a szkoda ginąć w tak głupi sposób. Od czasu do czasu będziecie dokować w różnych budynkach. Wbrew pozorom jest to banalnie proste – po dotarciu w pobliże zewnętrznej śluzy zobaczycie na ekranie HUD promienie tworzące korytarz. Kiedy weń wlecicie, otworzy się śluza. Wtedy wystarczy „wparować" do środka, zatrzymać się i poczekać chwilkę. Banał. Niestety, autorzy nie ustrzegli się w enginie lotu jednego buga. Moth – maszyna potrafiąca zawisnąć w powietrzu i obracać się we wszystkie strony nie tracąc przy tym wysokości, nie może zbyt ostro się wznosić, bo tak jak w naszych kochanych ziemskich samolocikach, gaśnie jej silnik. Bezsens. Poza tym jednym przeoczeniem nie mam się już do czego przyczepić, co przy moim zamiłowaniu do marszczenia się na widok najmniejszej niedoróbki można uznać za sukces „Hardwara".

To Co Tygrysy...

...lubią najbardziej, czyli walka, nie będzie raczej stanowić treści gry, warto jednak wiedzieć o niej parę rzeczy. Zacznę od kierowanych przez komputer przeciwników. Już po kilku chwilach widać, że nie będą stanowić większego wyzwania. Właściwie można odnieść wrażenie, że udało się im skończyć jedynie kurs paralotniarstwa (i to za trzecim podejściem). Czasami po prostu sami włażą nam na celownik. Wtedy wystarczy jedynie wdusić spust, a po kilku chwilach wykonująca niemrawo uniki maszyna wroga zamieni się w kupę metalu, po który zaraz ze wszystkich stron zlecą się scavengerzy. A' propos celowania – szkoda, że autorzy tak nas przy nim odciążyli. W środku ekranu znajduje się spory zielony kwadrat, który po złapaniu celu zmienia kolor na czerwony, po czym prawie każdy wystrzelony pocisk dosięga maszyny przeciwnika. Sprowadza to walkę do znalezienia przeciwnika i przytrzymania go wystarczająco długo na celowniku.

A Fabuła?

No właśnie, niektórzy uznawali brak fabuły w takim chociażby „Privaterze" za zaletę. W przypadku „Hardwar", zespół tworzący grę postanowił uszczęśliwić zarówno zwolenników jak przeciwników historyjki. W tym celu rozpętał na Tytanie cichą wojnę między dwoma korporacjami. Jeżeli nie chcemy, nie musimy się w nic mieszać, ale po jakimś czasie takie bezsensowne zarabianie pieniędzy staje się po prostu nudne. Z upływem czasu „zaprzyjaźnimy" się z jednymi firmami, podczas gdy inne staną się naszymi śmiertelnymi wrogami.

Audio i Wideo

Grafika we wszystkich poprzedniczkach „Hardwara" traktowana była nieco po macoszemu. Tym jednak razem nie zapomniano już o cieszącej oczy wysokiej rozdzielczości, 3Dfx i tym podobnych bajerach. Nie wygląda to może tak, jak najnowsze symulatory, ale od początku nie miałem wątpliwości, że to nie grafika będzie przesądzać o sukcesie „Hardwara". Dźwięk jest, ale odgłosy strzałów i eksplozji (najczęściej spotykane) brzmią tak, jakby ktoś chciał nam powiedzieć „chcieliście głosu, to go macie i dajcie nam święty spokój!". Muzyka jest całkiem fajna, a co najważniejsze nie staje się upierdliwa. Nie liczcie jednak na robotę jakiegoś wirtuoza.

To Już Jest Koniec

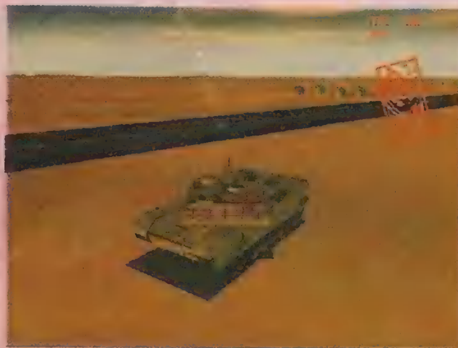
To właściwie wszystko, co mogłem zmieścić na tych dwóch stronach, które przydzieliło mi Naczelnictwo. „Hardwar" rzeczywiście daje po garach i przytłacza ogromem terenu, na którym wszystko się rozgrywa. Oczywiście nie ustrzeżono się pewnych błędów, ale i tak można uznać, że jest to bardzo dobra gra. Pozdro! ***Kayackash***



Grafika 89% Grywalność 95%
Oryginalność 85% Dźwięk 75%

Jeżeli zakochałeś się w „Elite", przemierzyłeś wzdłuż i wszerz galaktykę we „Frontierze", to „Hardwar" jest pozycją obowiązkową.

WERDYKT 87%







Spearhead

Gdyby Interactive Magi podjęło męską decyzję o zaprzestaniu nękania graczy swoimi produktami, niewątpliwie nie mogłoby podciągnąć w naszych oczach swojej reputacji. A tak, możemy wreszcie odsapnąć po ostatnich „dokonaniach" firmy i skoncentrować się na całkiem smakowicie wyglądającym „Spearhead".

INFO

Wydawca:	Interactive Magic
Producent:	MAK & Zombie
Data wydania:	Już jest
Cena:	150.00
Dystrybucja:	MarkSoft
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 133 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Panowie z Interactive Magic czują zadziwiający pociąg do wszelkiej maści symulatorów, z czołgowymi na czele. Dlatego właśnie nasi czytelnicy zapewne znają takie tytuły, jak chociażby „iM1A2 Abrams". Zaraz po nim powstał silnie bazujący na enginie poprzednika „i-Panzer 44", który zaprzeczał swoim istnieniem podstawowym prawom tworzenia symulatorów i w zderzeniu z „M1 Tank Platoon 2" po prostu został wystrzelony w kosmos. Właściwie po tym tytule całkowicie można by było zarzucić przeglądania „pancernych" newsów od I-Magic, ale siła ciekawości spowodowała, iż to w moje ręce wpadł najnowszy produkt tych gentlemenów. Po chwili wahania jednak postanowiłem przełamać swoje opory. I chyba było warto.

A Jednak Abrams

No właśnie, I-Magic i tym razem postanowił powtórzyć swój sukces, zaprzęgając do tego wózka podstawowy sprzęt pancerny armii USA. Teraz jednak zostawmy za sobą Zatokę Perską i sumiastowąsego Saddama. Naszym terenem działania będzie tym razem Tunezja. Tak się właśnie zdarzyło, że sąsiedzi tego turystycznego raju (z niejakim Bratem Pułkownikiem na czele) postanowili odciąć kupny od zarobków lokalnych biur podróży i wysłali swoje oddziały zmechanizowane. Oczywiście wczasowicze od Wuja Sama gorąco zaprotestowali i wspaniała, niezwyciężona US Army rozpoczęła operacje mającą na celu „obronę amerykańskich interesów". Lądujących siedem dywizji amerykańskich od razu przystąpiło do walki. No, nie musimy chyba dodawać, że wśród szeregów tej armii ekspedycyjnej znajdziesz i swoją cherlawą osóbkę. No i swojego M1A2.... Oczywiście choć my sami posadzimy nasze zacne tyłki na niezbyt wygodnych siedzonkach dowódców Abramsów, towarzyszyć nam będzie cała chmara jego sprzętu. Ujrzymy sunące wśród piasków pustyni Bradleye, wspierające nasze natarcia, wiekowe, ale „wciąż w modzie", transportery piechoty M113, a nad naszymi głowami śmierć wrogowi nieść będą takie maszyny, jak A-10 czy nieoceniony Apacz. Ze strony wroga (ach, ci perfidni Libijczycy) ujrzymy cały zestaw postsowieckiego żelaziwa z T-72 na czele.





Beczka Miodu...

Odpalenie tej gry niesie ze sobą sporą dawkę emocji. Po prostu ujrzawszy pierwsze „objawy" interfejsu przychodzi na myśl stary, atarynowski „Tomahawk". Ludzie! Myślałem, że I-Magic właśnie zafundowało mi powrót do przeszłości. Na szczęście wraz z topornym interfejsem pojawiły się pierwsze grafiki pozwalające łudzić się, że jeszcze nie jest tak źle. I rzeczywiście, gdy udało się przebrnąć przez meandry ustawień i opcji, w końcu udało mi się wskoczyć pod pancerz Abramsa. I... nastało błogie odprężenie. Interative Magic chyba wreszcie zasponsorował swoich grafików, bo to co zobaczyliśmy przestało straszyć swoją topornością. Wreszcie nasz ukochany Abrams otrzymał odpowiedni, piaskowy kamuflaż, a jego kanciasta sylwetka nie straszy przesadną ostrością kształtów i dziwnością zachowań. Na szczególna uwagę zasługuje doskonale oddane niebo. Czegoś takiego jeszcze nie widziałem, a wiedzieć musicie, iż Wasz Jagd niejedno już w swoim życiu oglądał. Podobnie rzecz się ma z całą scenografią, której geograficzne uwarunkowania (morze... piasku) spowodowały, że nawet trzeciorzędny





grafik potrafiłby zrobić z tego cudo. Tak więc tunezyjska pustynia powita nas całą złożonością swego uroku. Będziemy mogli podziwiać wspaniałe wschody i zachody słońca, docenić uroki burzy piaskowej czy wreszcie spróbować ugrzęznąć w lotnych piaskach. Czego się nie robi dla klienta.

Z Łyżką Dziegciu

No, ale jak przystało na odwiecznego malkontenta, i tutaj znalazłem kilkanaście rzeczy potrafiących nawet najtwardszego pancerniaka wprowadzić w osłupienie. Podstawową jest system poruszania naszym pojazdem. Ja potrafię zrozumieć amerykańskich konstruktorów oddających w ręce z wielkim wysiłkiem wyszkolonych pancerniaków, kierownicę. Rzecz prosta, zrozumiała etc. Tylko że czołg może wykonać woltę, o jakiej się nie śniło pojazdom kołowym – zwrot w miejscu. „Spearhead" potrafi pokazać nam tunezyjską pustynię, ale o takim manewrze jeszcze, jak widać nie słyszał. Zakręcanie Abramsem przypomina walkę cherlawego kierowcy z osiemanstokołową ciężarówką – promień zakrętu jest nieprzyzwoicie wielki. Może ma to nauczyć szacunku do wieży? Kto wie. Inną jest nieznajomość realiów walki tym typem wozu. Czołgi libijskie nie są wyposażone w celowniki termowizyjne, dzięki czemu załoga Abramsa może postawić zasłonę dymną i walić do celu spoza niej jak do kaczek. Tutaj libijscy celowniczowie mają sokoli wzrok i potrafią „pukać" do nas z dystansu, jaki nawet Wittmannowi się nie śnił. Złożone jest także dowodzeniem własnym plutonem, które przestało przypominać (na swe nieszczęście) dość przejrzysty układ z „iM1A2 Abrams". Podobnie jest z kierowaniem ogniem wsparcia artyleryjskiego, bywa to bardzo nużące i początkujących miłośników „stalowych kotków" może skutecznie do tego typu symulatorów zniechęcić.

A Jednak: Ognia!

Mimo tych kilku uwag (bo poza może systemem skrętu na miano błędów one nie zasługują), najnowsze dziecko Imagic Games ocenić należy bardzo pozytywnie. Prostota interfejsu i ograniczenie do niezbędnego minimum wszelkiej „klawiszologii", mogą spowodować, iż w pierwszym odruchu weterani komputerowego „odłamkowym, ognia!" mogą uznać go za pozycję zbyt „płaską" do ich wysublimowanych gustów. Tak jednak nie jest. „Spearhead" kryje bowiem w sobie duży potencjał możliwości. Komputerowi przeciwnicy są wymagający (jeśli dla Ciebie będzie to zbyt mało, wówczas polecamy rozgrywkę z kumplem „po kablu" lub przez sieć), a ich zachowania dość zaskakujące. Czasami więc można być świadkiem zręcznego manewru na Twoje tyły lub po prostu postrzelać do szarżujących „na ślepo", na Twoje pozycje wrogów. Reguł tutaj nie znajdziesz, liczy się siła czaszki (i nie chodzi tutaj o walenie łbem w ścianę). Gra ma także całkiem interesującą oprawę dźwiękową, choć akurat pod tym względem nie odstaje od „standardu" I-Magic, co niestety nie najlepiej świadczy o jego jakości technicznej. Ogólnie, jest to produkt całkiem niezły, któremu najwyraźniej nie zaszkodziła toporność innych dzieł firmy. Może wreszcie nadszedł czas, kiedy Interactive Magic odbije się od dna?

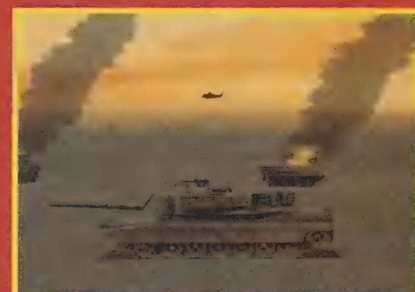
Jagd52&Suicide

Z Czym To Jeść...

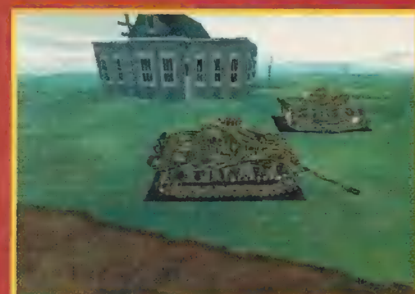
Poprzednik „Spearheada" prezentował się całkiem nieźle, był łatwy w obsłudze, choć nieco przegadany. Mimo wszystko potrafił przykuć na kilka chwil i nacieszyć się uranowym pancerzem. Jak szkoda że zapomniano o jego dokonaniach w „i-Panzer 44". Jak widać, dobra kopia to nie to samo co odkrywczy oryginał.



MicroProse nigdy nas nie zawiodło. Następca bardzo już leciwego produktu okazał się być wspaniałym symulatorem, którego rozwiązania przejęli wszyscy tworzący tego typu oprogramowanie (z wyjątkiem I- Magic). Niesamowita grafika i grywalność w połączeniu z realizmem stworzyło niecodzienny produkt.



O tym że symulator czołgu może się udać nawet firmie nie posiadającej doświadczeń w tym kierunku przekonali nas goście z SSI, tworząc wspaniałe widowisko historyczne. Staranność w odtwarzaniu realiów lat 1939-45 i wierność technikaliom w połączeniu z wielką grywalnością spowodowały że jest to prawdziwy klasyk.



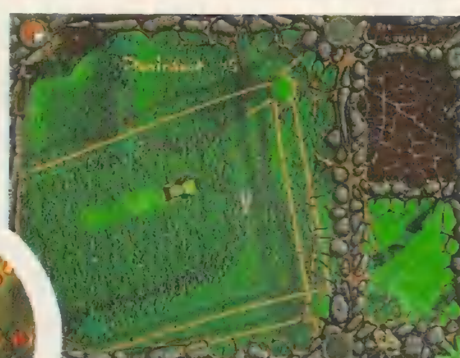
Grafika 81% Grywalność 78%
Oryginalność 70% Dźwięk 72%

„Spearhead"? Mamy nadzieję, że nie tylko włócznia pozostanie nam do obrony... Przecież to Abrams!

WERDYKT 76%







Vangers



Na początku gra zapowiadała się bardzo fajnie. Jednak gdy dłużej przy niej posiedziałem, na jaw zaczęły wychodzić coraz to nowe, drobne, ale bardzo wkurzające wady.

INFO

Wydawca:	**Interactive Magic**
Producent:	**Buka Entertainment**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**49.00**
Dystrybucja:	**MarkSoft**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 166 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95**

Fabuła jest dość pogmatwana i mało spójna. Jest w niej mowa o tym, jak w XXI wieku zaczęto budować w kosmosie szlaki międzyplanetarne zwane Korytarzami. Podróże kosmiczne stały się bardzo tanie i popularne, w związku z czym mógł z nich skorzystać prawie każdy człowiek. Wkrótce jednak spokój towarzyszący owym podróżom został przerwany. Korytarze zostały zaatakowane przez tajemniczą cywilizację zwaną Krispo. Po wielokrotnych próbach odparcia inwazji, wreszcie udało się – ludzie wynaleźli broń bakteriologiczną, która niszczyła Krispo. Nie obyło się jednak bez komplikacji. Broń ta dosięgła niestety również ludzi, którzy znajdowali się akurat w Korytarzch i na odległych planetach. Nie ginęli oni, ale podlegali znacznej mutacji. Minęły setki tysięcy lat. Ze zmutowanych ludzi powstały już całkiem nowe gatunki organizmów. Jednym z takich gatunków są Vangersi. Są oni podróżnikami, odkrywcami, handlarzami, a nawet wojownikami. Celem gry jest odkrywanie coraz to nowych planet i zdobywanie kluczy do kolejnych Korytarzy. Proste – można by rzec. Jednak sposobów, do których będziemy się uciekać, jest bardzo wiele. Gra jest połączeniem wyścigów, strategii, ekonomii i zręcznościówki. Rozpoczynamy na jednej z planet. Vangerzy po powierzchni poruszją się tzw. mechami. Są to pojazdy, przypominające nieco zwyczjne samochody. Mechy mają określone właściwości, takie jak prędkość, łatwość prowadzenia czy pojemność bagażnika. Ta ostatnia cecha jest bardzo ważna, gdyż mechami przewozimy rozmaite towary. Im więcej tych towarów się zmieści, tym lepiej. Pod powierzchnią planety znajdują się tzw. Ulochy. Są to miniosady, w których można owymi towarami handlować. Za uskładane w ten sposób pieniążki możemy kupić sobie np. nowego, większego i lepszego mecha. Jazda po powierzchni planety nie jest niestety całkowicie bezpieczna. Często się bowiem zdarza, że spotykamy konkurencję, która chce nas koniecznie wyeliminować z interesu. W Ulochach możemy więc kupić również broń. Rodzajów broni jest sporo, od zwykłych karabinków, po wyrzutnie rakiet, itp. Handel to jednak nie wszystko. Co jakiś czas odbywają się wyścigi mechów. Jeśli wygramy, jest to odpowiednio nagradzane. Dość rzadko, od czsu do czasu rozgrywane są tzw. wielkie wyścigi. Jeśli wygramy taki wyścig, to otrzymać możemy nawet klucz do Korytarza, który zaprowadzi nas na inną planetę. Tak mniej więcej wygląda nasza rozgrywka. Tu pojawia się mała wada gry – reguły są jednak troszkę zbyt skomplikowane, w skutek czego łatwo jest się pogubić. Inna sprawa, to sama obsługa gry. Gdy jesteśmy na powierzchni, akcję widzimy z lotu ptaka (tak jak np. w GTA). Sterowanie mechem przysparza sporo kłopotów. Jest on ociężały i ślamazarnie reaguje na polecenia wydawane z klawiatury. Gra jest dość trudna i często zdarzają się irytujące sytuacje, gdy np. wjeżdżamy na jakiś mały pagórek, a nasz mech przewraca się i ląduje na dachu. A jak jeszcze w tym czasie nadjedzie konkurent i nas ostrzela, to po chwili zirytowani obejrzymy napis game over. Graficznie całość rozwiązana jest bardzo dobrze, przy czym jakość grafiki zależy od posiadanej przez nas ilości pamięci. Zastrzeżenia mogą budzić jeszcze rozmaite „menusy", które są mało czytelne (zielone litery na zielonym tle i to jeszcze rozmazane). Na ogólny wizerunek wpływa negatywnie nawet fabuła, która jest wymyślona na siłę – o czym mogliście przekonać się na początku recenzji. Generalnie gra ma zbyt dużo wad. Są one co prawda niewielkie, ale gdyby było ich mniej, to tytuł byłby zdecydowanie lepszy. ***Krzysiek***



Grafika 74% Grywalność 62%
Oryginalność 93% Dźwięk 80%

Gra mimio obiecujących zapowiedzi nie stanie się przebojem. Jest jednak godna uwagi, ze względu na niską cenę.

WERDYKT 65%

Jetfighter Fullburn

INFO

Wydawca:	**Take 2**
Producent:	**Mission Studios**
Data wydania:	**Już jest (UK)**
Cena:	**Nieznana**
Dystrybucja:	**Brak**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 133 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95**

Mimo włączenia dopalaczy, które z rozpędu znalazły się nawet w podtytule tej gry, najnowszy „Jetfighter" trafia do naszych rąk dopiero teraz, z pewnym poślizgiem.



Pojawiają się czasem takie gry, których zrecenzowanie nie nastręcza prawie żadnych trudności. Wystarczy jedynie porównać to, co napisano z tyłu pudełka z tym, co w rzeczywistości widzimy na ekranie. „Jetfighter Fullburn" nadaje się do takiego właśnie opisania wręcz znakomicie. Z umieszczonej na opakowaniu minirecenzji możemy dowiedzieć się, że dopiero co kupiona gra to z pewnością ósmy cud świata. Padają mocne angielskie sformułowania, coś w stylu „cutting-edge", „critically acclaimed" – czyli po prostu – zwykły reklamowy bełkot, ale w sumie, po solidnym jego „przecedzeniu", można dojść do wniosku, że gra zapowiada się jednak dość ciekawie.

„Jetfighter Fullburn" jest następcą niezłego symulatora „Jetfighter 3", wydanego prawie półtora roku temu przez EIDOS. Tym razem przyczyną ogólnoświatowej zawieruchy stają się olbrzymie złoża ropy naftowej odkryte pod dnem północnych mórz w okolicach granicy norwesko-rosyjskiej. W międzyczasie w Rosji dochodzi do ogromnego krachu finansowego (he he – co za trafna przepowiednia) i imperium zaczyna chwiać się w posadach, popadając w anarchię. Jeden z wpływowych generałów, Aleksander Krugov, zbiera podległe mu wojska (a trochę ich jest) i postanawia zawładnąć terenami wydobywczymi. Oczywiście inne demokratyczne nacje nie mogą patrzeć na to spokojnie. Prezydent USA występuje w telewizyjnym orędziu, w którym co prawda nie mówi nic o żadnych niewłaściwych stosunkach, ale za to wysyła amerykańskich „boys an girs" do walki z czerwonym zagrożeniem światowego pokoju. Gracz ląduje oczywiście w środku tego konfliktu, mogąc opowiedzieć się po stronie Rosjan (wtedy latamy Migiem 42) bądź też dobrotliwego wuja Sama (odpowiednio – F-18 lub F-22).

Gra przypomina bardzo wydaną przez Microprose „Top Gun". Na czterech kompaktach (!)





upchnięto całą masę wstawek filmowych, które przyjdzie nam oglądać między kolejnymi misjami. Na pudełku obiecują nam co prawda „wysokobudżetowe sekwencje i wciągającą fabułę", jednak już intro udowadnia, że głębia to tylko kilka nieudolnie odegranych min, wszystkie postacie to drugoligowi statyści, zaś fabuła jest przewidywalna i naiwna. Kontrastowo miłym dodatkiem jest za to patent zapożyczony z serii „Wing Commander", czyli to, że można sobie powędrować po własnej bazie/lotniskowcu, spotkać kumpli, czy zajrzeć do własnej kajuty (a gdzie plakaty z gołymi babkami?!). W hangarze wybieramy i dozbrajamy swój samolot, i po zapoznaniu się z ostatnimi danymi wywiadu wojskowego (wszelkie briefingi zrobione są na wysokim poziomie), możemy ruszać do boju.

Dzięki wielozadaniowości przedstawionych w „Jetfighter Fullburn" samolotów, misje są dość zróżnicowane. Sam model lotu również wypadł bez zarzutów. Maszyna w powietrzu zachowuje się dość realistycznie, zadbano o wszelkie blackouty i inne szczególiki. Oczywiście do produktów DID droga jeszcze daleka (szczególnie jeśli chodzi o realizm pola walki i elektronikę), ale niewątpliwie coś już autorom z Mission Studios zaświtało we właściwym kierunku. Graficznie jest jednak „Jetfighter Fullburn" mocno w tyle. Można odnieść wrażenie, że w engine nic się nie zmieniło od czasów poprzednika, wydanego – jakby nie było – spory kawał czasu temu. Teren, mimo iż przygotowany na podstawie map wojskowych – jest wyjątkowo monotonny, zaś wszystkie obiekty 3D... po prostu brzydkie. Posiadacze akceleratorów będą mogli cieszyć się efektami mgły i ładnymi chmurkami, jednak nie można oprzeć się wrażeniu toporności całości.

W sumie więc najnowszy produkt Mission Studios można umieścić na półce „ujdzie w tłoku". Symulator z niego całkiem porządny, zabawi się nim zarówno profesjonalista, jak i kompletny żółtodziób (wbudowane cheat menu). Niemniej graficznie wydaje się już nieco przestarzały, zaś próba zrobienia z niego dynamicznej produkcji a'la „Top Gun" czy „Wing Commander", przeplatanej interesującymi filmikami spaliła na panewce, z powodu kompletnej marności wstawek. Cóż, wybór jak zwykle należy do Was. ***Piotres***

Grafika 80% Grywalność 70%
Oryginalność 60% Dźwięk 80%

Próbuje łączyć realizm gier z DID z dynamizmem rozgrywki „Top Gun". Niezbyt udanie...

WERDYKT 70%

Team Apache

Biało-czarny naród zdaje się bardzo żałować tego, co uczynił swoim poprzednikom na kontynencie amerykańskim...





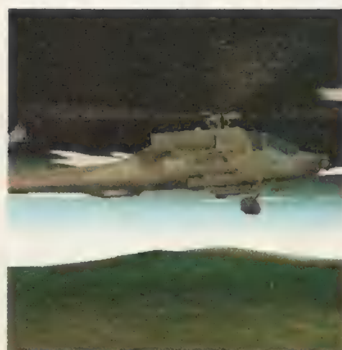
INFO	
Wydawca:	**Mindscape**
Producent:	**Sims**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**155.00**
Dystrybucja:	**Optimus**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 133 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95**

No...i powstał Apache. Dwuosobowy, jednośmigłowy ciężki helikopter, który łączy doskonałą mobilność z wielką siłą ognia. Pomyślany jako „latający czołg", Apacz został już sprawdzony w operacjach podczas kampanii Pustynna Burza. Zaprojektowany został jako odpowiedź armii USA na przykre doświadczenia wietnamskie. Ówczesne lekkie śmigłowce, używane głównie do transportu (czy, jak się później okazało – w większości wypadków po prostu do ewakuacji personelu) wojsk i sprzętu zadziwiająco często padały ofiarami karabinków AK-47, w które wyposażony był Vietkong.



Szukaj

Czegóż, ach, czegóż my, komputerowi piloci szukamy? Czegóż oczekujemy od symulacji? Jedno jest pewne: zabawy. Takiej, jaką daje niezapomniany „F-22 ADF" – w połączeniu z odrobiną realizmu i dopracowaną sztuczną (ale nie silikonową) inteligencją. Simis, firma znana nam już sprzed kilku lat, zadebiutowała dość miernym „MiGiem-29M Superfulcrum". Inne wtedy były czasy, inne wymagania od gry... dzisiaj nowoczesny symulator, ale też dla ludzi, musi być wciągający, realny, a przy tym – dający radość z odnoszonych zwycięstw. Taki właśnie jest „Team Apache". Łączy w sobie elementy doskonałej gry akcji ze skomplikowaniem obsługi helikoptera. Oprócz zaawansowanych systemów uzbrojenia (Apacz może przenosić: pociski niekierowane w paczkach po 19 – M261 Hydra, rakiety kierowane laserowo Hellfire, oraz FIM-92 Stinger – powietrze-powietrze, naprowadzane termicznie. Do tego dochodzi jeszcze działko, sterowane ruchem głowy pilota) nasz tytułowy indianin ma jeszcze skomplikowaną awionkę. Jeśli chodzi o obsługę śmigłowca, to można z nim zrobić (prawie) wszystko: od włączenia świateł w kokpicie, poprzez latanie na pograniczu wielkiego przeciążenia 3.5g (więcej nie wytrzyma konstrukcja) i na niskiej wysokości do eksterminacji celów ukrytych za osłoną terenową. Tak więc – do rąk Twych oddano potężne narzędzie zbrodni. Ale czy będziesz je wykorzystywał samotnie? Nie...



Znajdź

Oprócz zawsze towarzyszącego Ci systemu IHADSS (odpowiednik HUDa w samolotach – komputerowo generowane napisy, kierowane bezpośrednio do prawego oka pilota) obok Ciebie fruwać będzie do pięciu (!) członków (!!) Twojego zespołu. Możesz wydawać im rozkazy, zmieniać szyk. Ale nie ma tak różowo. Chciałbyś sobie polecieć ot tak, do głównego celu, miotając po drodze Hellfire'y i prując do żołnierzyków z działka? Nie będzie tak dobrze. To nie jest „LHX: Attach Chopper" ani „Gunship". Tutaj dostajesz od sztabu konkretną ilość uzbrojenia, a także pilotów oraz ich stalowych rumaków. Z każdą misją z przerażeniem patrzysz, jak Ci ubywa zapasów... pal diabli rakiety, ale piloci nie przybywają! Tylko – kto ich niszczy? Otóż walczyć będziesz, po wcieleniu do jednego ze słynnych squadronów US Army (takich, jak Kawaleria Powietrzna) na terenie Kolumbii (ze złymi panami z karteli narkotykowych) bądź na terenie Rosji. Na tym pierwszym teatrze przeciwnicy wyposażeni są w takie pukawki, jak AK-47 czy ręczne wyrzutnie rakiet SA-7. Nie jest to groźnie, ale to zaledwie wstęp przed walką z Iwanem. Ten dysponuje najnowocześniejszym (o ile można tak powiedzieć o ich broni) wyposażeniem Armii Czerwonej. ZSU-23, wyrzutnie rakiet SA-9 będą na porządku dziennym. Ale od tego będziesz miał Mission Plannera, aby móc tak wytyczyć szlak do celu, aby być narażonym na możliwie najmniejsze obrażenia. A to skorzystać z gościnnej doliny, lecąc niewiele ponad drzewami (Apacz został stworzony właśnie do takich wysokości – im niżej,





tym dla niego – i Ciebie – lepiej) czy też za górą. Wszystko to ma na celu dotarcie do wrogiej fabryki, centrum energetycznego czy też zgrupowania wojsk. A jak już do nich dolecisz, to...

Obejrzyj

widoki. Bo są naprawdę wspaniałe. Grafika może nie jest tak widowiskowa, jak we „Flight Unlimited 2", motor – nie tak wspaniały i silny jak w „Commanche Gold", ale teren jest równie plastyczny jak ten widziany przez nasz w „Joint Strike Fighter". Wybuchy natomiast są piękne – takich dawno nie widziałem. Jeśli posiadasz jaki akcelerator graficzny (zgodny z Direct 3d, albo Glide/OpenGL) to będziesz podziwiał wszystko rozmyte. Niestety, posiadacze kart opartych na chipsetach Virge nie będą zadowoleni. Otóż, jeżeli nie posiadają najnowszych sterowników do swoich kart, to szybko okaże się, że pomimo iż wszystko jest pięknie rozmyte (ale nic poza tym), to i tak wygląda ohydnie – wszędzie są czarne kwadraty, a spojrzenie pod słońce wygląda nieco dziwnie. Otóż widać... sam biały kolor; refleksy świetlne są zielono-czerwone (istny bug... wygląda tak, jakby ktoś zerzygał się na osłonę kabiny... tyle, że to się przy okazji porusza). Cóż... pozostaje odwiedzić stronę twórcy karty graficznej i dokonać upgrade'u oprogramowania. Teraz jeśli chodzi o dźwięk – gra obsługuje system trójwymiarowych odgłosów, opracowany przez QSoundLabs, a zwany – QSound. Oznacza to, że jeśli posiadasz dwa głośniki podpięte do wieży i ustawisz je umiejętnie, to będziesz miał w pokoju pseudotrójwymiarowy dźwięk. Przynajmniej będziesz wiedział, skąd do Ciebie wygarniają; w większości wypadków (np. oberwanie rakietą SA-13) będzie i tak na cokolwiek za późno. Pamiętaj też, że śmigłowiec nie ma czegoś takiego jak katapulta. Owszem, Iwan prowadził kiedy badania nad takim urządzeniem, ale wszystkim pilotom, którzy to na sobie testowali przydarzały się przykre wypadki utraty głowy z kawałkiem tułowia. Ale wróćmy do tematu gry.



Zniszcz

Realizm symulacji jest na niskim poziomie. Można oczywiście ustawić sobie takie cheaty, jak nieskończoność amunicji, nieśmiertelność czy ekstrastabilność. Ale – co oczywiste – zabija to całą przyjemność grania. Jeśli chodzi o samo sterowanie śmigłowcem, to nie jest tak źle – każde nasze pochylenie (śmigłowca) owocuje stratą siły nośnej, którą należy rekompensować zwiększeniem siły ciągu, czyli obrotów wirnika górnego. Kontrolować poza tym możemy też tylni, do obracania się wokół własnej osi bez przechyleń. Teraz jeśli idzie o przechyły właśnie: jeśli jesteś szczęśliwym posiadaczem joysticka analogowego, to możesz grać w spokoju i komforcie, bowiem helikopter reaguje dokładnie proporcjonalnie do Twoich ruchów. Na klawiaturze za to nie da się grać – trzeba co chwilę puszczać klawisze kursorów i naciskać je ponownie. Dodatkowo przeszkadza zawsze dość silny wiatr; tak, że latać na klawiszkach niepodobna. Jeśli zaś idzie o misje: ich ilość standardowa, pomimo pseudo-generatora lotów, jest dość mała – kilkadziesiąt. Ale po przejściu wszystkich mamy do dyspozycji ogromny, rozbudowany edytor działań. Dokumentacja do niego zajmuje ponad sto stron i jest dołączana w postaci elektronicznej do gry.





Poczuj To

Czy warto zagrać w „Team Apache"? Ja grałem zarówno w „Longbow", jak i w tę grę; nie wspominając oczywicie „Commanche Gold". Wygląda na to, że „Drużyna A[paczy]" jest warta grzechu. Grafika jest może i standardowa, dźwięk także, ale możliwość kierowania grypą bojową, złożoną z sześciu Apaczy nie zdarza się często. A jaka to przyjemność zasadzić się na jakiego pilota myśliwca i przywalić mu ze Stingera! Niech zobaczy potęgę wirolotów... jeśli lubisz helikoptery, to powinien „Team" przypaść Ci do gustu. Ahh... w „Drużynę" można grać także w opcji multiplayer, po wszystkich dostępnych mediach – w deathmatchu i „koopie". Ale o tym słówko może napiszę w „Grach sieciowych". Generalnie, poza dość wysokimi wymaganiami sprzętowymi (przynajmniej P166, 32 MB RAM do dość dobrego działania) nie zawiera nic specjalnego, ale może warto się skusić na coś, co nie jest ani w stronę arkadową, ani w realistyczną zbyt przegięte? Chłopcy z Simis zrobili coś średniego, ale granie w ich dzieło jest dość radosne. Jeśli szukasz rozrywki na niezbyt długo, to proszę bardzo. Dobra, wysiadam już z tego wolnego konia i idę do hangaru, do mojego „F-22 ADF"... czekać na „Total Air War".

Rozbrykany CeFeK

Grafika 73% Grywalność 79%
Oryginalność 50% Dźwięk 73%

Posiada osobowość jak jamnik szorstkowłosy; niestety, nie magnetyzuje"

WERDYKT 77%

Soldiers at War

Oferta gier gatunku RTS przybrała rozmiary tegorocznej powodzi. Ilość tytułów tych gier nie przechodzi niestety w jakość i rzecz upodabnia się do żywiołu, niszczącego urok strategii w czasie realnym. Co bardziej wybredni gracze zaczynają tęsknić za klasycznymi „turowymi strategiami". Dla nich właśnie team Mindscape-SSI wydał ostatnio grę „Soldiers at War". To „turówka" o brawurowych akcjach amerykańskich komandosów w czasie II Wojny Światowej.

„Z*adania trudne wykonujemy „od ręki", niemożliwe w ciągu kilkunastu tur".* To dewiza, jaką „Mindscape/SSI" przyjęła dla drużyny amerykańskich komandosów w nowej turowej strategii „Soldiers at War". Akcję gry osadzono w latach 1943-45 na Frontach: Zachodnim i Śródziemnomorskim II Wojny Światowej. Czytelnikom biegłym w tym gatunku gier dodam, że w „SaW" zaadoptowano nie tylko najlepsze rzeczy z takich prawzorów-hitów, jak „Sabre Team" i „Jagged Alliance", ale również szczodrą ręką dołożono kilka zupełnie nowych, wartościowych pomysłów. Terenem akcji „SaW" są okupowane przez wojska Osi Francja, Włochy (w tym Sycylia) i Tunezja. Oczywiście nie braknie tu centralnego gniazda zła — terenów hitlerowskich Niemiec. Z menu gry możemy wybrać kampanię (ciąg 15 misji), jak również każdą z tych misji oddzielnie. Są również scenariusze indywidualne, gra wieloosobowa i bardzo poręczny edytor własnych misji. Zadania stawiane elitarnej drużynie komandosów oscylują pomiędzy totalnym wytępieniem wszystkich żołnierzy wroga (Niemcy i Włosi) na obszarze misji, aż do przemyślnej destrukcji trudno dostępnych, wyznaczonych w niej obiektów. Aby nie było monotonnie, niekiedy każą nam odbijać zakładników. Niektóre z misji posiadają limit ilości tur dla wykonania zadań, większość jednak — na szczęście — tego utrudnienia nie zawiera. Formując drużynę, grający może wybierać — podobnie jak w „Sabre Team" i „Jagged Alliance" — z bogatej oferty ludzi i uzbrojenia. Od trafnego ich doboru zależy w ogromnej mierze powodzenie w misji. Jest to czynnik co najmniej tak ważny, jak zastosowana przez nas w misji taktyka. Możliwości doboru broni przy rozgrywaniu kampanii są największe, gdyż możemy korzystać z broni zabranej poległemu wrogowi. A któż oprze się pokusie postrzelania z legendarnego pistoletu Parabellum, popruć seriami z „czterdziestki" czy z któregoś z typów niezawodnego niemieckiego MG? Interfejs obsługi gry już po kilku minutach zaczyna nam „pasować". Umożliwia on wykonywanie wielu różnorakich czynności, takich jak: chodzenie, bieganie, czołganie, zaleganie „plackiem", strzał z przyklęku, rzut granatem, odpalanie ładunków dynamitu, wrzucenie granatu do (unieruchomionego) czołgu, wejście i wyjście z wrogiego czołgu, oddanie strzału z opanowanego działa czołgowego, ładowanie broni, oddawanie serii i pojedynczych strzałów, zakładanie osobistych opatrunków, badanie terenu przez lornetę, cięcie cęgami „concertin" i wzywanie przez radiostację wsparcia moździerzowego (artyleryjskiego) lub lotniczego. Każda z tych operacji kosztuje określoną ilość punktów operacyjnych jednostki (żołnierza) w jednej turze. W miarę zakończonych zwycięsko misji rośnie sprawność żołnierzy, oczywiście tych, którzy przetrwali misję w jednym kawałku. W grze znajdziemy jednakże wiele elementów, które możemy nazwać łagodnie „hipotetycznymi". Po otwarciu Frontów Śródziemnomorskiego i Zachodniego — Amerykanie najpierw okładali wrogie oddziały huraganowym ogniem artyleryjskim i nękającymi atakami z powietrza. W „to", co po tych atakach pozostawało, piechota amerykańska wchodziła potem jak w przysłowiowe masełko. Faktu tego nie są w stanie zmienić takie bohaterskie epizody wojny — jak Inwazja w Normandii czy walka o Monte Cassino (obecne zresztą i „udziwnione" w omawianej grze). Ale pozostawmy w spokoju historię! „SaW" to przede wszystkim ciekawa gra, gra dostarczająca wielu zaskakujących niespodzianek, wzruszeń i emocji. Niejednokrotnie, pewni zwycięstwa, po wymieceniu wroga zwycięsko maszerujemy do celu misji. I wtedy nagle przychodzi nieoczekiwane i silne kontrnatarcie wrogich oddziałów drugiego rzutu. Można tej grze co nieco wytknąć, ale nie sposób jej zarzucić schematyzmu!

Skoro się już jednak wypomniało słabe punkty gry.. to trzeba je wyraźnie określić! Brakowało mi więc przede wszystkim w „SaW" kalkulacji ilości punktów operacyjnych w planowanej (zamierzonej) czynności żołnierza, tak pięknie rozwiązanej w „Sabre Team". Nauczyłem się wkrótce to robić na tzw.„oko" — ale to nie jest ani eleganckie, ani zbyt pewne. Mam istotne zastrzeżenia do szybkości funkcjonowania gry w ogóle - a zwłaszcza do czasu załadowania wybranej misji. Nawet na P166 gra chodzi zbyt ślamazarnie. Irytujący jest ponadto brak szacunku w „SaW" dla niektórych realiów wojny. Oto jeden z przykładów: zbierając „nieśmiertelniki" poległych żołnierzy amerykańskich, zabieramy je całe — a przecież wiadomo, że „połowę" blaszki z danymi żołnierza pozostawiano z oczywistych względów przy poległym. Zastrzeżenia są ponadto do ścieżki dźwiękowej gry: głosy żołnierzy nie są w ogóle zróżnicowane. Grającego może również zdenerwować wkroczenie do pomieszczenia pełnego r.k.m-ów z walającymi się pełnymi taśmami, podczas gdy znajdziemy tam (efektywnie do zabrania) tylko jeden nędzny granat. Stare porzekadło słusznie mówi: „ ..nie dokazuj — jak nie dajesz, nie pokazuj!..". Ale to są w końcu drobiazgi. W sumie — warto pograć w „SaW"! **Reset**

INFO

Wydawca:	**Mindscape**
Producent:	**SSI**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**155.00**
Dystrybucja:	**Optimus**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95**



Grafika 95% Grywalność 80%
Oryginalność 75% Dźwięk 79%

Wartościowa, choć konserwatywna w stylu strategia turowa o akcjach amerykańskich komandosów w czasach II Wojny Światowej.

WERDYKT 77%





Czy nie znudziło Ci się już odpieranie pozaziemskich inwazji, poszukiwanie zaginionych skarbów i polowanie na szalonych naukowców? Ja mógłbym bawić się tak całymi dniami, ale podobno gdzieś na świecie, żyją ludzie, którzy zamiast palić i wysadzać, wolą naprawiać i reanimować. Z myślą o takich właśnie odszczepieńcach stworzona została gra „Emergency" w której gracz przeprowadzać będzie najróżniejsze akcje ratunkowe. Brzmi nieźle prawda?

Emergency
Figters for Life

INFO

Wydawca:	TopWare Interactive
Producent:	Sixteen Toons
Data wydania:	Już jest
Cena:	49.95
Dystrybucja:	TopWare
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 120 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Niestety już na pierwszy rzut oka widać, że nie mamy do czynienia z hitem. Grafika tak w sekwencjach filmowych, jak i samej grze nie zachwyca. Podobnie rzecz się ma z oprawą dźwiękową-monotonna muzyka i sepleniący podwładni potrafią po jakimś czasie doprowadzić człowieka do białej gorączki. Oczywiście, gdyby reszta wykonana została lepiej niż dobrze, to możnaby jeszcze przeboleć te braki; niestety jednak tak nie jest.

Grę rozpoczynasz mając pod kontrolą jedną bazę, Twoim pierwszym zadaniem będzie udzielenie pomocy ofiarom wypadku drogowego. Dysponując określoną ilością gotówki wysyłasz na akcję kolejne samochody i ludzi. Kiedy ekipa ratunkowa dotrze na miejsce kraksy, rozpoczyna się właściwa zabawa. Tym razem nie musisz się specjalnie sprężać, jednak już w następnej misji szybkość twoich reakcji mieć będzie decydujący wpływ na powodzenie całej operacji. Na początku powinieneś wysłać policjanta, aby zawracał nadjeżdżające samochody, potem przy pomocy gaśnicy zabezpieczasz rozlaną benzynę. Teraz do akcji wkraczają lekarze, którzy opatrują ofiary wypadku. Kiedy ci skończą, noszowi przenoszą rannych do ambulansów, a pickup' y odwożą na złomowisko wraki uczestniczących w wypadku pojazdów. Koniec. Nie brzmi to porywająco; nie myśl jednak, że każda misja, którą przyjdzie Ci wykonać, wyglądać będzie podobnie.



Po jakimś czasie przełożeni zaczną Ci zlecać bardziej odpowiedzialne zadania, np. zabezpieczanie wyścigów formuły pierwszej, czy ratowanie pasażerów rozbitego samolotu. Z upływem czasu otrzymasz także dostęp do większej niż na początku liczby baz, oraz sporej ilości fajnych pojazdów, takich jak chociażby helikopter, czy transporter opancerzony.



Co można zarzucić „Emergency"? Poza mizerną grafiką i dźwiękiem niewiele. Jedynym większym mankamentem jest to, że na przejście każdej misji jest tylko jeden stuprocentowy sposób. Sprawia to, że gracz nie może ukończyć jednego zadania na wiele sposobów i po jednym przejściu gra staje się po prostu nudna.



Siedząc nad „Emergency" doszedłem do wniosku, że wielu twórców gier komputerowych nadal sądzi, że wystarczy oryginalny pomysł i trochę dobrych chęci, aby ich dzieło odniosło sukces. Najlepszym dowodem, że są w błędzie jest właśnie recenzowane przeze mnie „Emergency"- które miało szansę zabłysnąć, lecz oprawa graficzna i efekty dźwiękowe w nim prezentowane skutecznie odstraszają nawet największych desperatów. I tym oto „pozytywnym" akcentem zakończę. Pozdro!

Kayackash

Grafika 45% Grywalność 55%
Oryginalność 75% Dźwięk 44%

Dobry pomysł, kiepskie wykonanie. Gra tylko dla desperatów.

WERDYKT 49%







Duke Nukem: Tim

INFO	
Wydawca:	GT Interactive
Producent:	N-Space
Data wydania:	Październik
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	LEM
Platforma:	PSX
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Geniusz gier z Dukem w roli głównej polega nie tylko na klimacie czy głównej postaci, ale przede wszystkim na dużej grywalności. Tak też jest w przypadku „Duke Nukem: Time To Kill", najnowszej gry GT Interactive.

Co prawda popularność postać Duke'a Nukem zdobyła sobie dopiero po pc-towej grze „Duke Nukem 3D", jednak trzeba wiedzieć, że pierwsze dwa tytuły z serii powstały jeszcze na ośmiobitowe maszynki i były całkowicie dwuwymiarowe. Na naszej konsoli jest to druga wizyta twardziela spod znaku bombki atomowej. Mimo kilku różnic (w stosunku do wersji z klona), wersja strzelaniny FPP sprzedała się dobrze i do tej pory ma spore grono wielbicieli (znam nawet takiego, co poza tą grą świata nie widzi). Ponieważ jednak GT Interactive szykuje się do wydania kolejnego wcielenia Duke'a na pC („Duke Nukem Forever"), więc graczy playstationowych uraczono czymś zupełnie nowym.







Come, Get Some!

Grę można zaliczyć do modnego ostatnio nurtu strzelanin TPP (third person perspective), gdzie postać naszego bohatera widzimy zza jego pleców. Do takiego stanu rzeczy przyczynił się niewątpliwie sukces gry „Tomb Raider", do której „DN: TTK" jest bardzo podobny. Poruszamy się po ogromnych levelach, na których oprócz zabijania zastępów wrogów musimy także szukać kluczy, przejść i specjalnych kryształów. W naszej wyprawie pomocny nam będzie pokaźny arsenał, jakim Duke może dysponować. Oprócz znanych z poprzedniej części gry zabawek znajdziemy także miotacz ognia, działko sześciolufowe (gattling gun), strzelbę na bizony, noże i kilka innych. Ponadto nie zapomniano o znanych Pipe Bombach, wyrzutni rakiet RPG, Shotgunie i zwykłym Pistolecie. Także dodatkowy ekwipunek nie uległ znacznemu zwiększeniu - apteczki, noktowizor i kilka innych. Każdy fan Duke'a będzie się czuł, jak u siebie w domu. Fabuła nie jest zbyt oryginalna (ostatnimi czasy dość często wykorzystywana) – musisz przemierzyć różne epoki historii człowieka i w każdej z nich zmierzyć się z obcymi najeźdźcami z kosmosu. Dlatego oprócz leveli w scenerii teraźniejszej napotkamy także miasteczka dzikiego zachodu, średniowieczny zamek oraz Rzym za czasów Cezara.

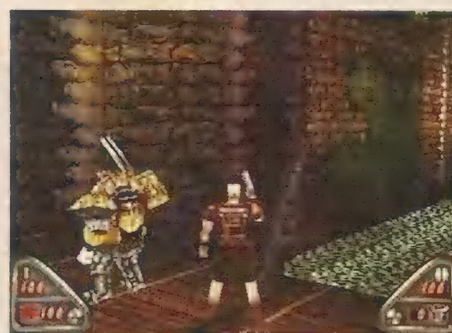


Damn, I'm Lookin' Good!

Oprawę graficzną trzeba ocenić naprawdę wysoko. Autorzy postarali się, aby świat wyglądał lepiej, ładniej i bardziej szczegółowo niż w wersji FPP. Design leveli jest bardziej dopracowany, tekstury bardziej wyraźne, kolory żywsze, a animacja dużo szybsza. Do tego dochodzi cała masa szczegółów upiększających otoczenie, w pełni trójwymiarowi przeciwnicy i interaktywne środowisko. Jak przystało na kolejne epoki wszystko trzyma tam klimat – budynki,







e To Kill



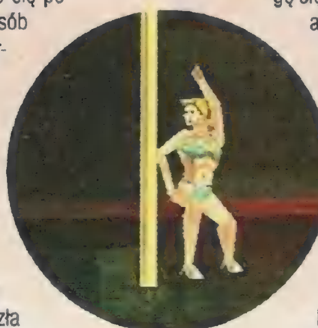
bronie, przeciwnicy, a nawet sam Duke, który ubrany jest stosownie do mody danej epoki. Bardzo ładnie wykonano też elementy otoczenia i grę świateł. Wyobraźcie sobie sytuację, gdy wchodząc na pomost widać na ścianach odblaski wody w basenie poniżej (zresztą sama woda wygląda dużo lepiej niż poprzednio), a po wejściu do nocnego klubu dookoła pobłyskują kolorowe lampy. O takich szczegółach jak plamy krwi i ślady po kulach pozostające w ścianach nie muszę już wspominać. Warto za to napomknąć o animacji głównego bohatera. Ponieważ akcję obserwujemy zza jego pleców, więc płynna i w miarę naturalna animacja jest bardzo ważna. Graficy postarali się – wachlarz ruchów jest dość bogaty, wszystkie czynności Duke wykonuje płynnie i w zasadzie nie ma się do czego przyczepić. Zapomniałbym o intrze – jest ładnie wyrenderowane, ale także bardzo zabawne. Brawa dla pomysłodawcy!

Let's Rock!

Wbrew pozorom dźwięk w tej grze jest równie ważny co grafika. To dzięki niemu Duke pokazuje swój charakterek, wypowiadając swoje kwestie. Część z nich posłużyła mi za podtytuły do tego tekstu, ale kilkunastu innych jeszcze nie słyszeliście wcześniej. Są równie zabawne, co poprzednie i doskonale oddają klimat i akcję dziejącą się na ekranie. Bardzo ładnie opracowano także dźwięki towarzyszące strzałom z różnych broni (strzały z Gattling Guna, to poezja dla uszu). W końcu muzyka, która dopasowana do reszty dobrze współgra z akcją odbywającą się na ekranie – podkreśla momenty grozy, pozwala uspokoić się w czasie spokojnego rekonesansu (na przykład w barze) i grająca sobie w tle podczas penetracji kolejnych poziomów. Grając z wyłączoną muzyką naprawdę dużo tracisz.

Your Face, Your Ass, What's the Difference?

Zmiana kamery wpłynęła nie tylko na prezentację świata gry, lecz także na grywalność, projekty leveli i tempo akcji. Tym razem nie wystarczy już tylko odnajdywać przejścia i celnie strzelać, ale także posiąść umiejętności znane choćby z „Tomb Raidera" – skakanie z uchwyceniem się krawędzi, przesuwanie się nad przepaściami, ostrożne kroczenie, skoki po platformach czy wspinanie się po nierównościach terenu. Nawet sposób oglądania się wokół siebie zaczerpnięto z produktów Core Design. Wielu z Was może uważać, że takie rozwiązanie jest złe, ja jednak dopiero teraz pokochałem Duke'a – wolę zręcznościówki w stylu „TR" niż klasyczne FPP. Zauważyłem też, że dodano trochę więcej zagadek logicznych – tu coś przestawić, tam coś zebrać. Uważam, że zmiana punktu widzenia świata wyszła grze na dobre – nie tylko zyskała nowe grono odbiorców, ale także bardziej dynamiczną akcję.



Piece Of Cake!

Przy ocenie grywalności nie można nie wspomnieć o poziomie trudności gry. Tym razem mamy cztery takie poziomy i różnią się one znacznie wymaganiami stawianymi przed graczem. Ponieważ levele są rozległe, a ja nie mogłem znaleźć opcji szybkiego save'u, więc czasami przejście levelu nie było łatwe. Nic jednak tak nie cieszy, jak ukończenie poziomu ze wszystkimi sekretami, a do takiego poświęcenia zmuszała mnie gra nie raz. Duże zróżnicowanie leveli oraz szybka akcja, to niezaprzeczalne atuty gry. Nie wolno też zapomnieć o opcji multiplayer. Tym razem nie zdecydowano się na możliwość gry po kablu Link, przez co zmuszeni jesteśmy toczyć boje na podzielonym ekranie, co nie tylko spowalnia grę, ale i nie daje pełnego zadowolenia z gry na dwóch graczy (możliwość obserwacji poczynań przeciwnika zabija cały element zaskoczenia). Przyznam się szczerze, że nie przepadałem za wersją FPP, jednak w „Duke Nukem: Time To Kill" zagrywam się już od jakiegoś czasu i nie mogę się od giery oderwać (zrobiłem wyjątek, aby napisać dla Was tę recenzję).

Damn, I'm Good!

Podsumowując, gra jest pewnym przebojem wśród strzelanek na rynku PlayStation. Nie jest ważne, że nie niesie ze sobą jakiś głębszych treści czy złożonych zagadek. Jest programem czysto rozrywkowym, który potrafi człowieka wciągnąć i pozwala na chwilę zapomnieć o rzeczywistości, a o to przecież chodzi. Niesamowity klimat, wyważony poziom trudności, ładna oprawa audiowizualna oraz niesamowita dynamika akcji sprawiają, że gra ląduje na liście moich obowiązkowych zakupów na najbliższy okres czasu.

Baron Jack





Grafika 89% Grywalność 95%
Oryginalność 75% Dźwięk 89%

Doskonałe połączenie strzelaniny z trójwymiarową grą akcji. „Ko(s)miczny" klimat.

WERDYKT 92%

Realistyczna, symulacja działań grupy antyterrorystycznej. Zero apteczek, zero biegania w bok i zero zabili go i uciekł. Brak licznika zdrowia, to znaczy jest takowy, ale ma tylko trzy pozycje: zdrowy, ranny, zabity. Strzał w głowę - trup, przebiło kamizelkę - trup, spartolony plan operacji - dużo trupów.

Zdawało by się, że po upadku Związku Radzieckiego, zakończeniu zimnej wojny i oddaleniu tak wszechobecnego ówcześnie widma atomowej zagłady mistrz gatunku „political fiction" pan Tom Clancy zostanie bezrobotny. Nic bardziej błędnego, bowiem stary lis popełnił dobrze srzedającą się powieść pod tytułem „Rainbow 6" a ludzie z Red Storm Entertaiment wzbogacili tema o grę komputerową.

Tytułowa „Tęcza 6" to międzynarodowa sponsorowana przez ONZ grupa antyterrorystyczna, składająca się z najlepszych światowych ekspertów i zdolna do najtrudniejszych interwencji w każdym zakątku świata. Gracz wciela się w rolę John'a Clark'a szefa „Tęczy 6" i wraz z rozwojem fabuły zostaje wplątany w walkę z ogólnoświatowym syndykatem terrorystycznym. Syndykat to zarówno różnego rodzaju bojówki, jak i skorumpowani oficjele najwyższych władz państw realizujący niemal samobójczy długofalowy plan ekologicznej zagłady.





Rainbow

Action

„Rainbow 6" jest blisko spokrewniona ze „Spec Ops". Istotą obu jest próba w miarę wiernego symulowania taktyki i sposobów walki komandosów. Jednak „Tęcza:" posiada to czego wielce brakowało poprzedniczce, a mianowicie bogatą fabułę i rozbudowaną fazę planowania akcji. Gra z początku może zdać się kolejną strzelaniną FFP, lecz nic bardziej błędnego. Jest to bowiem hybryda wskazująca, by tak rzec, nowy trend w rozwoju gier. Mamy tu jakby trzy nierozerwalnie ze sobą powiązane części: fabularną, planowania taktycznego i zręcznościową.

Część fabularna oprócz tworzenia tła dla działań grupy, stanowi niekiedy źródło niezwykle przydatnych w pozostałych fazach informacji. Zdjęcia opanowanych ambasad, życiorysy i umiejętności naszych chłopców, a czasem nawet fotkę zakładnika czy miejsca, w którym prawdopodobnie jest przetrzymywany. Ponadto piękne są pojawiające się wycinki z ogólnie dostępnych wiadomości, pokazujący jak oficjele „Rainbow 6" mydlą oczy opinii publicznej. Na przykład: zapodaliśmy ostrą rozwałkę na okręcie, a publika dostaje kit w stylu

„Wczoraj z nie wyjaśnionych przyczyn eksplodował statek...". Poezja. Część taktyczna, to prawdziwe wyzwanie, tym bardziej że w dołączana do gry instrukcja została potraktowana po macoszemu. Gracz zmuszony jest do samodzielnego odkrywania niuansów planowania taktycznego. By dobrze opanować planowanie, potrzeba sporo czasu. Jednak dobry plan to klucz powodzenia akcji i minimalizacji strat własnych.

INFO

Wydawca:	Take 2
Producent:	Red Storm
Data wydania:	Tel.
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	LEM
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 166 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Dysponujemy ośmioosobowym oddziałem szturmowym wybranym spośród ponad dwudziestu różnej maści specjalistów dostępnych w grze. Podstawę stanowią szturmowcy i zwiadowcy, lecz gdy przyjdzie do rozbrajania bomb czy łamania kodów komputerowych niezastąpieni są saperzy i spece od elektroniki. Przed akcją wybieramy dla naszych junaków broń, pancerze i wyposażenie. A broń malina! Precz z unrealowymi badziewiami i głupstwami z „kwaka". Czerwona zbroja – też coś... Mamy prawdziwe produkty firmy panów Hecklera i Kocha, czyli zabójce terrorystów pistolet MP5 i jego kieszonkową odmianę MP5K, M-16 wraz z CAR-15 jego krótszą wersją, a gdy potrzeba większego kopa to jest też strzelba gładkolufowa, czyli jak mawiają rosjanie s Benelli M1 12-guage tactical shotgun. Z mniejszych zabawek to jest H&K 40, 45 i 9mm beretta, dostępne do woli z tłumikami lub bez. Są granaty odłamkowe i oślepiające, pakiety do wysadzania drzwi, zasobniki z wytrychami i elekrtoniczne zestawy do łamania kodów. I wreszcie najfajniejsza zabawka – sensor bicia serca,





będący niemal najniezbędniejszym wyposażeniem komandosa (szczególnie w trybie multiplayer). Mamy także kamizelki kuloodporne i całe uniformy z odpowiednim dla miejsca akcji kamuflażem. Jedynym mankamentem jest brak sprzętu dla snajperów. Istotny jest dobór odpowiedniej broni do czekającego nas zadania. Dobrze jest bowiem nie atakować pistoletem terrorystów z kałachami. Nie to że pistolet gorzej zabija, bo zabija tak samo, ale wystrzelają nas po prostu z dystansu.

Oddział nasz możemy podzielić na cztery grupy operacyjne i każdej z nich zaplanować marszrutę wraz z akcjami specjalnymi, które w trakcie akcji akcji ma wykonać (np. eskortowanie zakładników, rozbrajanie bomb czy po prostu wrzucenie granatu oślepiającego za winkiel). Od rozplanowania dróg ataku poszczególnych grup, ich zgrania czasowego zależy ich późniejsza skuteczność, a co za tym idzie stopień trudności misji. Wyobraźcie sobie taką sytuację: dwóch terrorystów w pokoju, przez drzwi wpada komandos i buch leży, bo nie zdąży racej załatwić dwóch naraz, ale gdy przez okno wpadnie granat ogłuszający, a komandos wskoczy ułamek sekundy później...

Po przebrnięciu przez fazę planowania wskakujemy do „quakowej" części gry. Tu możemy zebrać owoce dobrego planu i uważnego czytania informacji podawanych w części fabularnej. Dobrze wiemy o co walczymy, gdzie będziemy walczyć i z kim. Sprawia to, że gracz ma poczucie celu i tak zwanej walki w słusznej sprawie, co jest raczej wyjątkiem w strzelaninach FFP. Konkretnie sprecyzowane zadania sprawiają, że nie ma biegania i błądzenia, brak strzelania na prawo i lewo. Część zręcznościowa, choć wygląda

Six

jak klasyczna FFP, jest jednak bardzo daleka od owej klasyki. Sterujemy tu jednym z naszych junaków z dowolnie wybranej grupy bojowej. W przypadku ciężkiej ołowicy wskakujemy w skórę kolejnego żołnierza lub możemy w ogóle zmienić grupę. Doskonale widać jak nasi chłopcy wykonują plan, jak wspierają się ogniem i nawzajem osłaniają. Zabici lub poddający się terroryści, mijający się komandosi, klęczący zakładnicy, grupy eskortujące odbitych ludzi to wszystko silnie podkreśla klimat gry i daje nam poczucie uczestnictwa w czymś realnym. Nowatorskim jest także podejście do sterowania komandosem i do sposobu walki. I tak: bieganie w bok, czyli popularny „starfing" niemal nic nie daje, w ogóle bieganie i strzelanie jest niewskazane, bowiem biegnący komandos ma znacznie większą szansę spudłowania niż komandos spokojnie celujący lub klęczący. A ponadto: o jeden krok za dużo i kula w łeb. W ogóle strzelanie jest tylko częścią rozgrywki. Niekiedy równie ważne staje się to kiedy strzelić lub by nie strzelać i pozostać niezauważonym. Różnorodność misji wymaga specyficznego podejścia do każdej z nich. Czasem zbyt wszesne otwarcie ognia uniemożliwi innym grupom zajęcie





wskazanych pozycji, a tym samym spowoduje zawalenie akcji. Są też takie misje, w których strzelanie jest po prostu zabronione. By podłożyć podsłuch, musimy przemykać się niezauważeni, nie można otwożyć ognia, choć leszcze z rządowej ochrony aż się o to proszą.

Multiaction

Obecne, a jakże. Do dyspozycji mamy wszelkie warianty gry wielograczowej. Choć połączenia ograniczają się do sieci lokalnych i Internetu to myślę, że to w zupełności wystarczy. Ponieważ gra w dwie osoby daje raczej mało frajdy, można się swobodnie obejść bez połączenia kablowgo czy telefonicznego. Z wariantów gry mamy klasyczny „deatchmatch", starcie dwóch oddziałów i kilka innych fanaberii, jak na przykład odbicie zakładników przeciwnika przy jednoczesnej obronie swoich. Z powodu realistycznego działania broni „quake'owe" bieganie „starfingiem" i walenie ile wlezie nie zdaje tu egzaminu. Multi w „Rainbow6" to zupełnie coś innego, odmiennego. Mamy raczej ostrożne podchody, wzajemne ubezpieczanie, krycie ogniem otwartych przestrzeni, słowem coś o wiele bardziej zbliżonego do rzeczywistości. Pod tym względem „Tęcza 6" przebija z kretesem nawet to co pokazało nam demo okrzyczanego „Sina'a". Wypróbowałem wraz z przyjaciółmi i wierzcie mi daje to o niebo więcej frajdy niż obecny niekoronowany król multigracowych gierek „Quake".

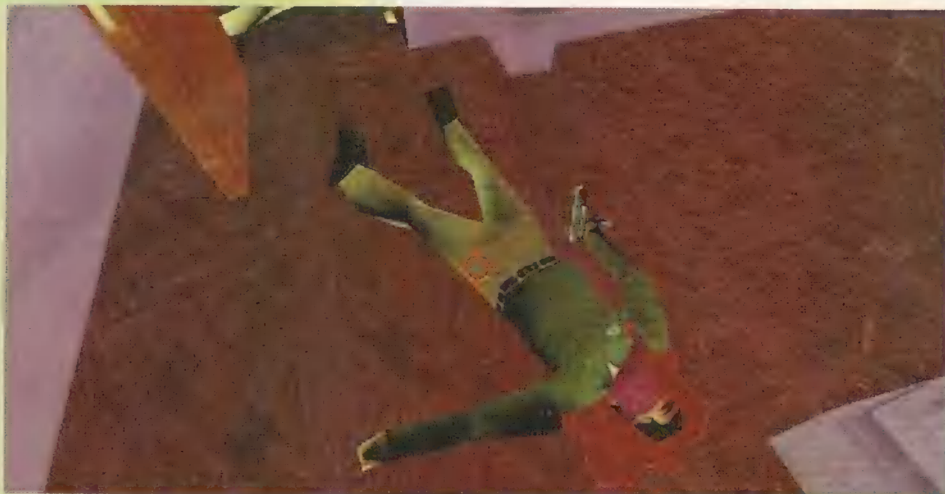
Tech

Jak już się stało standardem gra obsługuje sprzętowe akceleratory graficzne oraz direct x 3d. Pracuje w trybach od 512 na coś tam do 1024 na 786. Architektura i grafika lokacji są całkiem zwyczajne. A co to zwyczajne? A to po prostu czad. Co prawda nie ma tu fanaberii graficznych w stylu „Unreal'a" nawet „Quake" ma chyba lepszą część wizualną, lecz „Rainbow 6" bije je oba na głowę. Jak? A tak że walczymy w miejscach z tego świata, w budynkach, ambasadach na platformach wiertniczych, w wieżowcach, jest nawet zasadzka na autostradzie. Wszystkie pomieszczenia są umeblowane na ścianach wiszą obrazy, są kominki, kible, w opanowanej przez terrorystów drukarni eurodolarów maszyny drukarskie pracują pełną parą, u podejrzanego oficjela w garażu stoi „bondowe" BMW. Moim zdaniem, walka w tak mało fantastycznych miejscach daje tonę frajdy więcej niż jakieś tam planety, na których rozbił się nasz statek.

Postacie w grze także nie są szczytem osiągnięć, choć prezentują się bardzo przyzwoicie, może jedyną ich wadą jest to, że są nieco zbyt kanciate. Mimo to nie ma żadnego problemu w rozpznaniu ich uzbrojenia, rodzaju kamizelki, jaki mają przywdziany, murzyn różni się od białego, a kobieta od mężczyzny. Animacja jest bardzo realistyczna i płynna. Patrząc na komandosa można zauważyć, że zmienia magazynek lub wyciąga pistolet. Pięknie oddane są reakcje na ołów. Trafieni padają zupełnie tak jak na dobrych filmach akcji. Efektowna, choć mało przydatna w trakcie gry jest możliwość zmiany widoku FPP na TPP.







Co do SI komandosów i terrorystów to trudno wypowiedzieć mi się jednoznacznie. Bowiem algorytmy sztucznej inteligencji sprawią wrażenie jakby były jednocześnie genialne i beznadziejnie głupie. Często widzimy jak zaalarmowany terrorysta włącza alarm, detonuje bombę czy też z zimną krwią rozwala zakładników. Nierzadkie są też przykłady robienia na gracza zasadzek i wzywania posiłków. Komandosi reagują także w miarę dobrze – wsparcie ogniem oraz eskorta zakładników wychodzi im świetnie. Jednak jest także druga strona medalu SI potrafi przegapić trupa, który powinien zaalarmować terrorystów, kilkuosobowy oddział komandosów chodzi tylko gęsiego i w ciasnych pomieszczeniach może się zablokować. Jedyną radą staje się przepchnięcie blokujących. Trochę to trwa, a jak wiadomo w akcjach antyterrorystów liczy się czas. Tych blasków i cieni SI rzuca o wiele więcej.

Nieco rozczarowująca jest interakcja z otoczeniem. Możemy pociskami robić dziury w czym chcemy, wysadzać drzwi i wybijać szyby, niestety to wszystko co możemy zrobić. Ostrzelany z czterech M-16 Hummer



odjedzie w dal jak gdyby nigdy nic, granat też nie wiele pomaga. Nie możemy nic podpalić ani wysadzić. Cóż wielka szkoda. Nie można też podnosić broni przeciwników ale na to jest logiczne wytłumaczenie. Jak bowiem twierdzą autorzy antyterrorysta nie ufa broni, której sam nie ładował. Do dźwięku nie można się zbytnio przyczepić ani zbytnio go zachwalać. W trakcie walki z kompaktu przygrywa nam nieźle napompowany adrenaliną sound track. Gadki komandosów, strzały i wybuchy granatów dobrze budują klimat akcji. Jednak to jedyne odgłosy. Bardzo mi brakowało okrzyków terorystów, paniki zakładników i większej ilości gadek między komandosami. Wiecie te „go go go go go clear clear" itp.

Outro

Podsumowując gra rządzi. Mimo wspomnianych braków, nigdy jeszcze nie grałem w strzelaninę FPP tak zbliżoną do rzeczywistości. W żadnej ze znanych mi FPP część taktyczna nie odgrywała tak dużej roli, ba bodaj w żadnej tak naprawdę nie istniała jako nierozerwalna część zabawy. Te realistyczne lokacje, różnorodność misji, prawdziwe uzbrojenie i wspaniale zintegrowana z grą część fabularna stawia „Rainbow 6" na czele mojej prywatnej listy przebojów. Słowem wielkie brawa dla panów z Red Storm Entertaiment. **Stalker**

Grafika 80% Grywalność 95%
Oryginalność 95% Dźwięk 80%

Podsumowując gra rządzi. Mimo drobnych braków, nigdy jeszcze nie grałem w strzelaninę FPP tak zbliżoną do rzeczywistości.

WERDYKT 90%

TA: Battle Tactics

INFO

Wydawca:	GT Interactive
Producent:	Cavedog
Data wydania:	Październik
Cena:	85.00
Dystrybucja:	LEM
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 100 SVGA, 16MB RAM, „Total Annihilation"

Cavedogowcy znowu to zrobili. Już byłem pewien, że nic nie zaskoczy mnie tak, jak „Core Contingency", kiedy rąbnął we mnie drugi z kolei dodatek do „Total Annihilation"- „Battle Tactics".



Przyjąłem to ze stoickim spokojem – podniosłem się z ziemi i otrzepałem pokryte piachem ubranie; potem zerknąłem spode łba na podejrzanie wyglądające pudełko z logiem Cavedog'a. Powiem prawdę... nie zrobiło na mnie większego wrażenia. Jest to o tyle zaskakujące, że wszystkie dotychczasowe produkty „jaskiniowych psów" już z daleka waliły po oczach dopracowaniem i rozmachem. Czyżby tym razem było inaczej? Na szczęście nie i już po chwili można się zorientować, że „TA: Battle Tactics" dorównuje wydawałoby się bezkonkurencyjnemu „Core Contingency".

Co My Tu Mamy?

Główną siłą nowego add-on'a jest przede wszystkim setka nowych scenariuszy. Nie tworzą one żadnej kampanii, są za to podzielone według czasu, jaki będzie potrzebny na ich ukończenie. Na najkrótsze wystarczy około pięciu minut, najdłuższe zaś trwać będą ponad godzinę. Będziecie też mogli dostosować do swych umiejętności poziom trudności każdego z zadań; ostrzegam jednak przed przecenianiem własnych możliwości (możecie mi wierzyć lub nie, ale nawet doświadczony gracz może mieć problemy z przejściem niektórych scenariuszy). Do każdej misji dołączono garść niekiedy banalnych porad, oraz krótką historyjkę opisującą w jaki sposób doszło do potyczki. Powierzone nam zadania bardzo rzadko polegać będą tyko na wybudowaniu własnej i zniszczeniu wrogiej bazy. Często będziemy musieli bronić konkretnego budynku lub jednostki. Czasem do zwycięstwa trzeba będzie „tylko" pozostać przez pewien czas przy życiu. Nie zabraknie też misji „komandoskich" podobnych do tych z „Command & Conquer", nudzić się więc nie będziecie. „TA: Battle Tactics" zawiera również cztery nowe jednostki; nie liczcie jednak na kolejnego Krogotha. Obie armie zasilą mobilne flakker'y i stacjonarne wyrzutnie rakiet.

Jeszcze jeden! Jeszcze jeden!



Klimat Rządzi!

Jak już wcześniej pisałem, przeważająca część misji jest, zwłaszcza dla niedoświadczonych graczy, cholernie trudna. Prawie wszystkie bitwy są niesłychanie intensywne i nie ma mowy o mozolnym planowaniu i ustawianiu budowli w równym szyku. Tu liczyć się będą sekundy, a najmniejszy błąd może Was kosztować zwycięstwo. I tym właśnie zauroczył mnie „TA: Battle Tactics"; nie ma tu misji banalnych, każde kolejne zadanie jest dla gracza wyzwaniem i z reguły dopiero któreś z kolei podejście zostanie uwieńczone sukcesem. Nie da się opisać napięcia, jakie towarzyszy graczowi panicznie przygotowującemu do nadejścia frontalnego ataku wrogich jednostek. Przyznam się szczerze, że na początku zupełnie straciłem głowę, kiedy zostałem dosłownie zalany morzem chodzących bomb. Było to moje pierwsze spotkanie z „TA: Battle Tactics" i zupełnie nie byłem przygotowany na taką masę przeciwników. Pewnie nie traktujecie tego poważnie, ale dam sobie głowę uciąć, że po spędzeniu przy „TA: BT" dziesięciu minut przyznacie mi rację.



I Na Koniec...

Jeśli skończyłeś „Total Annihilation" i odczuwasz jeszcze pewien niedosyt, to szarpnij się (albo rodziców) na „Total Annihilation: Battle Tactics", a na pewno nie pożałujesz. Jak można w jednym zdaniu zamknąć wszystkie moje odczucia dotyczące „TA: BT" ? Cóż, po raz kolejny dzieło Cavedog' ów jest rozbudowane, dopracowane, cudowne i bezkonkurencyjne – po prostu jedyne w swoim rodzaju.

Kayackash

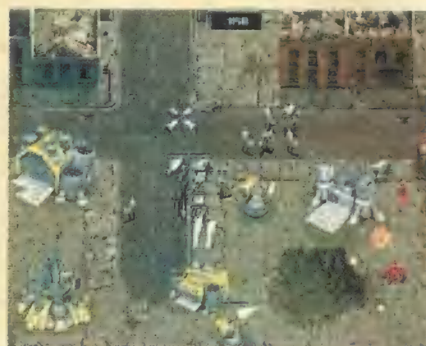
Grafika 85% Grywalność 85%
Oryginalność 80% Dźwięk 90%

Do odpalenia „TA: Battle Tactics" musisz mieć pełną wersję „Total Annihilation".

WERDYKT 83%







KKND 2: Kro

Po sukcesach strategii „KKND", która rok temu zbierała całkiem niezłe recenzje, oraz wydaniu równie niezłego „miszn dysku" - „Extreme", programiści z Beam Software wszczynają wojnę w przyszłości. W ten sposób zrodził się sequel. Gra wydana będzie w polskiej wersji językowej!

INFO

Wydawca:	**Infogrames**
Producent:	**Beam Software**
Data wydania:	**Listopad**
Cena:	**Tel.**
Dystrybucja:	**CD-Projekt**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 100 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95**

Bo ja, bynajmniej, nie czuję się zaskoczony nawet w stopniu minimalnym. To, że powstanie „KKND 2", było od początku pewne niemal tak jak to, że jutro znowu będzie padało. Na szczęście w ciepłym pokoiku oczekuje na nas równie ciepły (bo „podkręcany" do granic) komputer, i gdy już wyleczymy przeziębienie załapane na Mazurach albo w innej Ustce, możemy spokojnie zasiąść do nowej strategii RTS. Tu dla odmiany czekają na nas klimaty tropikalne, gdyż akcja dzieje się w Australii, co gwarantuje piękną, brązową opaleniznę, wpadającą miejscami w gustowny fiolecik, dzięki działaniu nadmiernych dawek promieniowania. Ale może zacznijmy wszystko od początku, czyli od przypomnienia historii znanej nam z pierwszej części „Krush Kill'n'Destroy".

Czerwony Guzik

Ktoś w końcu rozpętał trzecią wojnę światową. Nie wiadomo kto, nie wiadomo dlaczego. Może po prostu jakiemuś podstarzałemu VIPowi guzik atomowy pomylił się z turbo w jacuzzi? Ważne jest to, że setki megaton w ciągu kilku sekund znalazły się w powietrzu, aby eksplodować serią gigantycznych pieczarek. Większość znanych nam form życia wyparowała albo zginęła z powodu braku pokarmu. Nieliczne ocalałe zwierzęta przez mutacje zmieniły się nie do poznania. Zaledwie setna część ludności na czas dotarła do schronów, co umożliwiło jej przeżycie i zorganizowanie się w jednolitą frakcję - Survivors. Reszta ewoluowała się w nowy gatunek - Mutantów, wyróżniających się kilkoma, najczęściej nieparzystymi odnóżami, trzecim okiem, lub zgrabnym chitynowym pancerzykiem. Zmutowani opanowali powierzchnię planety, jednak pewnego dnia Survivors, zmuszeni brakiem surowców, musieli wyjść z podziemnych bunkrów. Pomiędzy obiema frakcjami rozpętała się krwawa wojna, której świadkami i czynnymi uczestnikami byliśmy rok temu.

Od tamtej pory w świecie „KKND" minęło prawie pół wieku. Społeczeństwo Survivors kwitnie, dając nadzieję na renesans ludzkiej cywilizacji. Szybko jednak okazuje się, że sielanka nie będzie trwała długo. Mutanci, zepchnięci chwilowo na margines, odbudowują swe siły, szykując się do kontrataku. Co gorsza, na horyzoncie pojawia się jeszcze trzecia znacząca siła - roboty rolnicze (!). Te pozostawione na pastwę promieniowania sieczkarki, ciągniki Ursus, rozrzutniki err... nawozu, kosiarki dwudyszne i inne temu podobne, zdołały w sposób niewiadomy wytworzyć własną inteligencję. Teraz jako równorzędna rasa stają do walki o panowanie na naszej planecie. Rozpoczyna się wojna totalna - „KKND 2 - Krossfire", a my oczywiście musimy opowiedzieć się po jednej ze stron.



Klasyczność & Romantyczność

Najnowsza produkcja chłopaków z Beam Software bardzo przypomina swego starszego brata, i jest tak tradycyjnym RTSem, jak to sobie tylko można wymarzyć. Nie spotkacie tu udziwnionych pomysłów z grafiką 3D, najazdów kamer i innych fanaberii. Nie spotkacie też zaawansowanych systemów wydawania rozkazów, a'la „Total Annihiliation" czy „Dark Reign". „KKND2" to potomek w linii prostej serii „C&C" i „Warcraft", zachowujący ich intuicyjność, łatwość sterowania i wręcz hipnotyzującą grywalność. Rozgrywka też jest znajoma aż do bólu - większość misji zaczynamy z bazą i kilkoma podstawowymi budynkami, skąpą obroną i jednym duetem tankowiec/rafineria, który pozwoli na wydobywanie ropy, podstawowego surowca w grze. Najtrudniejsze jest oczywiście przetrwanie kilku pierwszych ataków wroga, potem, po jak najszybszym rozbudowaniu własnych linii obronnych, wskazane jest rozpoczęcie działań zaczepno-ofensywnych, które zakończą się wielkim szturmem na bazę(y) nieprzyjaciół. Oczywiście trafiają się też misje, powiedzmy, niestandardowe. A to dysponując jednym bardzo silnym oddziałem trzeba będzie kogoś uratować lub zniszczyć, a to gdzieś tam dojść czy coś zbadać. W sumie więc nie będziemy się nudzić, tym bardziej, że wraz z postępami w grze rośnie nie tylko poziom trudno-





ssfire

ści kolejnych zadań, ale też poziom zaawansowania technicznego, co daje nam wciąż ciekawsze i silniejsze jednostki i budowle.

Do tego dochodzi bardzo starannie przygotowana grafika. To, co było znakomite już w poprzednim „KKND", dziś zostało doprowadzone do perfekcji. Lasy cieszą przyjemną zielenią, paleta 65.000 kolorów daje praktyczne złudzenie głębi 3D, pomimo iż tak naprawdę wszystko jest tu nieco staroświecko dwuwymiarowe (ale niech ktoś mi pokaże tak piękne klify nadmorskie w osławionym „Total Annihilation"). Wygląd plansz poprawiono i „wygładzono", dodano też całą masę poniewierających się scenograficznych ozdobników. Co więcej, mają one nie tylko znaczenie estetyczne, ale w dużym stopniu wpływają na rozgrywkę. Zrujnowane domostwa potrafią ograniczać widoczność i mobilność ciężkich pojazdów, co widać szczególnie na mapach „miejskich". Same jednostki również wyglądają nieco „komiksowo", jednak ich bogata animacja i kolorystyka nie pozostawiają wiele do życzenia. Uszkodzone pojazdy płoną, aby za chwilę rozpaść się na kawałeczki w widowiskowej eksplozji. Równie ciekawie wyglądają dymki rakiet i inne drobne fajerwerki. Do wszystkiego dodano całą masę sugestywnych dźwięków i muzyczek, które nie są wybitne, ale ogólnie nie odstają od reszty i po odpowiednim wyciszeniu nie ryzykuje się trwałego uszkodzenia ucha.



Nowoczesność

Oczywiście wszystkie wymienione przymioty powinna posiadać każda strategia RTS, aby w ogóle móc trafić do sklepów. Dlatego też „KKND2" wprowadza kilka tylko sobie znanych smaczków, które wyróżniają go od reszty i sprawiają, że pomimo nieco z założenia archaicznej konstrukcji, gra dotrzymuje kroku najlepszym przedstawicielom gatunku. W oczy rzuca się przede wszystkim dobrze opracowana inteligencja komputerowego przeciwnika. Najnowsza produkcja chłopaków z Beam świadomie nastawiona jest głównie na tryb single player. Oczywiście wszelka obsługa sieci obowiązkowo została zaimplementowana, ale po kilku godzinach testów z kolegami, mogę jedynie potwierdzić zdecydowaną bezkonkurencyjność „StarCrafta". Tymczasem w trybie kampanii AI gra zaskakująco dobrze. Potrafi wycofać się, upozorować atak wyciągając naszą obronę z bazy tylko po to, aby nagle zaatakować z drugiej strony. Poza tym, komputer ma w większości przypadków przewagę liczebną i surowcową (he he), co zdecydowanie zwiększa trudność rozgrywki, czyniąc przejście niektórych misji za pierwszym podejściem prawdziwym mistrzostwem. Kolejną ciekawostką jest możliwość budowy jednostek według własnego konceptu, charakteryzujących się pożądanymi przez nas akurat cechami, co jest możliwe po osiągnięciu pewnego poziomu technicznego. Jest to kosztowne, ale czasem nawet dość przydatne. Oprócz tego do gry dołączono edytor map i jednostek, co znakomicie przedłuża czas zabawy nią. No i na koniec – nie sposób nie wspomnieć o świetnych filmikach i wyjątkowo funkcjonalnie zorganizowanym interfejsie, które tylko wzmacniają ogólnie dobre wrażenie.

„KKND2" ma też niestety kilka drobnych wad. Dziwi mnie na przykład niezmiernie fakt, że nasze jednostki nie zauważają wroga, dopóki ten nie otworzy do nich ognia. Mało tego – w takiej sytuacji obronę rozpoczyna tylko zaatakowana jednostka, podczas gdy stojący obok kolesie nawet nie reagują. Jest to absurd totalny, a jednocześnie strasznie irytujący, bo odciągający naszą uwagę od ważniejszych problemów na froncie. Szkoda również, że nie zastosowano w grze „Starcraftowego" wyboru danego rodzaju jednostek przez dwuklik na jednej z nich. Oj, byłoby to przydatne... Drobnych buraków można jeszcze znaleźć klika, ale nie są one już zbyt wielkim problemem.



Zakończoność

Stawiając końcową notę mam jednak pewne rozterki. Szczerze się przyznam, że pierwszy „KKND" spodobał mi się ledwie „średnio-na-jeża". Dwójka poprawiła większość błędów jedynki, dodała jeszcze lepszą oprawę i kilka naprawdę miłych usprawnień, tak iż grało mi się naprawdę dobrze. Trzy całkowicie odmienne rasy, rozbudowane i trudne misje, edytor – wszystko to przemawia jak najbardziej na plus. Jednak z doświadczenia wiem, że ta seria nie ma aż tylu zwolenników, co Westwoodowe „C&C" czy Blizzardowe „-crafty". I nawet ciężko jest mi stwierdzić, dlaczego akurat tak się dzieje. „KKND2" jest dobrze przygotowanym sequelem i na pewno warto przyjrzeć mu się bliżej. Niemniej tylko prawdziwi fani poprzednich RTSów spod znaku Beam Software popadną przy nim w długotrwałą ekstazę. ***Piotres***

Grafika 89% Grywalność 80%
Oryginalność 75% Dźwięk 75%

Dobrze przygotowany sequel, podany w sosie klasycznego RTSa. Wart zgłębienia.

WERDYKT 80%

ISS Pro '98

Na brak gier piłkarskich na PlayStation narzekać nie możemy. Powstaje ich strasznie dużo, jednak tych naprawdę dobrych jest kilka.







INFO	
Wydawca:	Konami
Producent:	Konami
Data wydania:	Już jest (UK)
Cena:	Nieznana
Dystrybucja:	Brak
Platforma:	PSX
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Śmiało można by nawet zaryzykować stwierdzenie, że najlepsze są tylko dwie serie – „FIFA'9x" firmy Electronic Arts oraz „ISS Pro" firmy Konami. Takie pozycje jak „Actua", czy różne „Kick Offy" nie należą z pewnością do gier wybitnych. W dzisiejszym artykule postaram się Wam przybliżyć najnowszą gierę ze stajni Konami pt. „ISS Pro'98". Zwykle, już na początku starałem się przekazać Wam wstępną opinię na temat gry, a potem swoją tezę udowodnić. Tym razem skupię się na przedstawieniu wad i zalet „ISS Pro'98".

Kto to jest Sheallar?

Pierwszą i jednocześnie rzucającą się w oczy sprawą jest niewątpliwie brak licencji FIFA na nazwiska graczy. Nie grałem w japońską ani amerykańską wersję tej gry, ale w wersji europejskiej wszystkie nazwiska są poprzekręcane i brzmią trochę dziwnie. Nie można jednak tego faktu określić jako wady, gdyż dołączony do gry edytor pozwala na zmianę nazwisk na prawdziwe (jeśli ktoś zna składy, to poprzekręcane nazwiska skojarzy z prawdziwymi graczami i bez problemu przemianuje je na prawdziwe). Pozostałe parametry graczy i drużyn pozostały bez zmian (czyli tak jak w rzeczywistości), przez co można powiedzieć, że mamy kilkadziesiąt prawdziwych jedenastek (o braku Polski chyba nie muszę wspominać).



Mistrzem Jestem!

Tym, co zdecydowanie wyróżnia „piłkę" Konami jest liczba trybów rozgrywki. Poczynając od zwykłych potyczek towarzyskich, poprzez ligę, kilka pucharów (w tym World Cup'98), a skończywszy na Meczu Gwiazd i rzutach karnych. Nawet osławiona „FIFA'98" nie może pochwalić się takimi możliwościami. Dodatkowo grę rozbudowano o kilka opcji „menedżerskich". Należy do nich ustalanie składu, formacji i taktyki. Warto zwrócić uwagę, na to, że wybraną taktykę „podpinamy" pod klawisz R2 i w czasie meczu możemy wprowadzić ją w życie (jako drugą, dodatkową). Warto też sprawdzić czy nasz skład czuje się dobrze w wybranym ustawieniu. Wiadomo bowiem, że każda



drużyna ma standardowe ustawienia, w jakim najczęściej gra i każda zmiana pociąga za sobą konieczność zmiany zawodników i ich pozycji. Dlatego też obok nazwiska każdego z naszych zawodników widnieje buźka, która symbolizuje poziom zadowolenia z pozycji na jakiej gracz się znajduje. Od ich zadowolenia zależy forma i komfort gry w czasie meczu. Nie wolno zapomnieć nawet o takich szczegółach, jak noga, którą zwykle grają zawodnicy (ustawienie zawodnika prawonożnego na lewym skrzydle nie jest najlepszym pomysłem).

Oprawa

Poprzedniej części gry zarzucano, że ruchy postaci nie są ściągane techniką Motion Capture, przez co nie wyglądają naturalnie. Tym razem postanowiono zabrać się poważnie do roboty i zatrudniono prawdziwego piłkarza, aby ściągnąć jego ruchy. Trzeba przyznać, że animacja jest naturalna i chwilami wygląda lepiej niż ta w produkcie EA. Za to należą się duże brawa ludziom z Konami. Na uwagę zasługuje także dbałość grafików o szczegóły. Zarówno stroje, twarze jak i detale charakterystycznych zawodników zasługują na uwagę. Takie znane postacie piłkarskiego światka jak Zidane (łysinka), Ravanelli (siwe włosy), Ba (blond czupryna) czy też Valderrama (kolorowy kołtun) zostaną rozpoznane przez każdego fana futbolu. Zadbano także o dane personalne (wzrost, waga, wiek), co dobrze świadczy o realizmie produktu. Jest jednak kilka szczegółów, o które można mieć pretensje do twórców grafiki „ISS Pro'98". Po pierwsze stadionów jest tylko pięć i ich wygląd różni się prawie wyłącznie górnymi częściami (nie wyglądają źle, ale nie czuje się klimatu wielkiego widowiska, jak w „FIFA'98"). Pogłębia to fakt, że kamera rzadko zahacza o trybuny. Po drugie, brak jest innych efektów pogodowych (poza deszczem), przez co przykładowo nigdy nie zobaczymy piłkarzy na białej murawie grających pomarańczową piłką. Po trzecie w końcu, wykonanie wspomnianego deszczu woła o pomstę do nieba. Przez ekran przesuwają się jednostajnie z góry na dół pionowe kreski, które mają udawać opad atmosferyczny. Początkowo myślałem, że mój telewi-







zor szwankuje, ale gdy doszedłem prawdy, mocno się zdziwiłem. To tak jakby sprzedawać Rolls-Royce'a, tylko na koniec urwać mu srebrną statuetkę z maski.

Udźwiękowienie gry nie jest super, a to ze względu na beznadziejne efekty dźwiękowe towarzyszące kopaniu piłki (czy ci Japońce mają inne piłki niż my w Europie?), których nie raczono zmienić od poprzedniej części. Nie najlepszy jest też komentator angielski (Tony Gubba) – poprawny pod względem merytorycznym, jednak brak mu polotu, odrobiny szaleństwa i prawdziwego zapału (wciąż niepokonany jest duet komentujący „NHL'98" – to jest dopiero czad). Na muzykę w opcjach także nie można narzekać.

Grywalność

To największy atut gry. Można śmiało stwierdzić, że jest to najbardziej grywalna i jednocześnie najbardziej realistyczna piłka nożna na jakiej przyszło mi grać na PlayStation. Autorom wspaniale udało się połączyć olbrzymią liczbę zagrań, sztuczek, efektownych wykończeń akcji z szybkością i ogromną prostotą obsługi. Aby wykonać strzał z przewrotki w „FIFA'98" trzeba było wcisnąć kilka klawiszy i jeszcze idealnie wyczuć moment. Tu zawodnik sam wyczuwa moment kontaktu z piłką, przez co łatwo będzie mu wybrać czy uderzyć główką, skoczyć na szczupaka czy może walnąć z przewrotki. Akcje takie nie tylko są skuteczne, ale i szalenie widowiskowe. Także i sterowanie jest intuicyjne, przez co nie trzeba męczyć się z kombinacjami klawiszy tylko można skupić się na rozgrywce. Warto też wspomnieć o poziomach trudności. Jest ich pięć i na pewno każdy znajdzie odpowiedni dla siebie, zanim jednak wybiegniemy na boisko warto rozegrać trening, aby poznać sposoby zagrywek i zasady panujące w grze. „ISS" wspaniale nadaje się do gry w trybie multiplayer. Do zabawy w pucharze może zasiąść nawet 32 graczy (oczywiście nie jednocześnie). Pisząc o grywalności nie można zapomnieć o jednej unikalnej cesze „ISS Pro'98" – sposobie konstruowania akcji. Na poziomie trudności 3 i wyżej bardzo rzadko wykonamy dwukrotnie taką samą akcję. O ile u konkurencji z EA Sports bramki strzelało się najczęściej schematycznie, tak tu trudno jest opracować jakąś stałą i niezmienną receptę na pokonanie obrony przeciwnika. Owszem, liczy się taktyka, ale drużyna komputerowa rzadko popełnia kilka razy te same błędy. Za to należą się autorom pochwały.



Zakończenie

Trzeba stwierdzić, że mamy do czynienia z produktem bardzo dobrym, jednak nie idealnym. Najwięcej do zarzucenia mam w kwestii oprawy (dźwięki i warunki pogodowe), które obniżają końcową ocenę. Natomiast oceniając grę od strony grywalności, nie można oprzeć się wrażeniu, że jest to najlepsza piłka nożna na Sonkę. Ja osobiście posiadam obie wspomniane w tym opisie gry („ISS Pro'98" oraz „World Cup'98") i gram w nie na zmianę, jednak wciąż czekam na produkcję, która miałaby oprawę i splendor produktów EA oraz grywalność i realizm gier Konami. Może kiedyś się doczekam... Na razie polecam wszystkim „ISS Pro'98" – nie pożałujecie żadnej złotówki wydanej na ten produkt.

Baron Jack

Grafika 89% Grywalność 95%
Oryginalność 50% Dźwięk 70%

Najlepsza piłka nożna na rynku PlayStation. Pozycja nie do przegapienia dla fanów gatunku.

WERDYKT 91%









„Potrzeba Prędkości 3" zawitała w końcu na ekrany naszych domowych komputerów. Czy spełnia wszystkie oczekiwania, które były podsycane przez autorów „soczystymi" zapowiedziami?

INFO	
Wydawca:	Electronic Arts
Producent:	Electronic Arts
Data wydania:	Październik
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	IPS
Platforma:	PC, PSX
Wymagania Techniczne:	Pentium 133 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Parę dobrych lat temu, Electronic Arts wydała pierwszą część „Need For Speeda". Oszałamiająca grafika i muzyka oraz niesamowita grywalność produktu spowodowała, że stał się absolutnym hitem. Grali w niego wszyscy – i starsi i młodsi. Niedługo potem została wydana wersja specjalna, która różniła się tylko kilkoma nowymi trasami i kosmetycznymi poprawkami. Jasne było, że autorzy nie spoczną na laurach – 2-3 lata później wydali sequela – „Need For Speed 2". Jednak gra już nie wzbudzała tyle emocji. Owszem, filmy nadal były niesamowitej jakości, ale moim zdaniem zawiniła głównie grywalność produktu, na którą wpłynęła zbyt, można by rzec, „cukierkowa" grafika programu. Starzy wyjadacze na pewno doskonale wiedzą o co mi chodzi – w „jedynce" grafika była bardziej fotorealistyczna niż w „dwójce". Na dodatek brak obsługi coraz bardziej popularnych akceleratorów 3Dfx, zadecydował o porażce tego tytułu. Niedługo potem ukazała się wersja specjalna „dwójki", która miała już zaimplementowaną obsługę chipów 3Dfx. Gra zyskała na tytułowej prędkości... ale nic poza tym! Myślałem, że seria „ND4SPD" umrze śmiercią naturalną, a tu taka niespodzianka!

„NFS 3" ukazał się wcześniej, bo w czerwcu, na konsolę PlayStation. Jednak gra była robiona chyba w pośpiechu, bo wygląda po prostu tragicznie! Na szczęście wersja pecetowa wygląda zupełnie inaczej – to prawie całkowicie inna gra! Pierwsze co rzuca się w oczy po zainstalowaniu gry, to – obok (jak zwykle zresztą) przepięknej wejściówki – świetne menu programu. Idealnie stonowane barwy, migające w tle nazwy nowych samochodów oraz fenomenalna ścieżka dźwiękowa, pozwalają wczuć się w klimat gierki. Niesamowita liczba opcji, umożliwiająca dowolną konfigurację gry, powinna zamknąć usta nawet najbardziej wybrednym graczom. Z nowości należy wymienić aż pięć rodzajów wyścigów. Najciekawszy to chyba Hot Pursuit, w którym wcielamy się albo w bandy-



Need For Speed 3











tę uciekającym nowiutkim wózkiem, albo w gliniarza, który próbuje go złapać. Jazda na sygnale z ponad 200 km/h na budziku połączona ze ściganiem bandziora, to niesamowite wrażenie.

Inną ciekawostką jest brak filmów wideo. Dlaczego tak jest!? Przecież była to, jedna z tych cech, dzięki którym „ND4SPD" zyskał tak ogromną popularność! Jednak z drugiej strony, gdyby się przyjrzeć kompaktowi, zauważymy, że jest on zapchany po brzegi danymi. Jeśli faktycznie wycięto filmy kosztem grywalności, to nie mam nic przeciwko temu, ale żal zawsze pozostaje. Będąc już przy brykach – mamy naprawdę niesamowity wybór. Diablo SV, Countach (oba ze stajni Lamborghini), Mercedes Benz, Chevrolet Corvette i wiele innych, zapewnią nam godziny dobrej zabawy. Do tego należy dodać jeszcze opcję ściągania nowych samochodów z Internetu, z serwera Electronic Arts. Dzięki temu zabiegowi będziemy mieli więcej bryk do testowania i więcej rachunków do płaceniu, podczas ich ściągania.

Kolejną, bardzo fajną opcją jest możliwość rozglądania się po kabinie każdego samochodu – mamy zapętlone zdjęcie, które możemy zoomować w dowolnej chwili i oglądać interesujące nas szczegóły... Bardzo ciekawa koncepcja. Pomijam wszystkie opcje dotyczące ustawień grafiki, dźwięku i innych takich – to już standard w grach EA. No i co dalej – chciałoby się rzec. Ano wybieramy wózek i w drogę. Pierwsze co rzuca się w oczy, to wspaniała, cudowna grafika zarówno otoczenia, jak i naszego pojazdu. Szczęśliwi posiadacze akceleratorów będą mogli cieszyć swe oczy bogactwem kolorów i szczegółów. Nareszcie samochód wygląda tak, jak powinien – lśniący lakier, na którym odbija się całe środowisko (mijane samochody, domki, lasy itd.). Niesamowite! Grafika „NFS 3" przypomina w niewielkim stopniu tę z „jedynki" – całkowicie fotorealistyczna. Jednak znalazłem jeden i to wielki minus gry. Przy grze na 3Dfx-ie nie istnieje niestety możliwość jazdy z włączonym kokpitem. Po prostu dostępny jest widok fullscreen, jak w grach FPP. Szkoda, bo trochę zabija to realizm. Jednak w wersji nieakcelerowanej, możliwość jazdy „w kokpicie" istnieje. Dlaczego więc nie ma jej przy włączonym dopalaczu? Tego niestety nie wiem. Z nowości należy wymienić poprawioną inteligencję przeciwnika (lub przeciwników) oraz ścigających nas gliniarzy w razie przekroczenia prędkości. Gliny jeżdżą teraz naprawdę dobrymi samochodami, więc potrafią siedzieć „na ogonie", póki nie popełnisz jakiegoś błędu.





Hot Pursuit

Przez całą drogę słychać gadki policjantów przez radio. Kiedy już naprawdę się na Ciebie zdenerwują, stawiają na drodze blokady z kolczatek – w tym momencie jesteś zmuszony zatrzymać się (z kołami lub bez). Właściwie o grafice nie ma już co pisać, wystarczy zobaczyć choć raz „NFS 3" w akcji, a wtedy wszystko będzie jasne. Następny punkt, to ścieżka dźwiękowa programu. Prezentuje się ona znakomicie! Mamy do wyboru muzykę techno lub rock – każdy znajdzie sobie coś, przy czym będzie mu się miło rozwalało policyjne blokady... „Need For Speed 3: Hot Pursuit", to przełom w historii tej serii. Doskonała grafika, czarująca muzyka oraz niezrównana grywalność produktu, zapewni „trójce" dużą popularność. Jedyne co może stać na drodze do wspaniałej zabawy, to wymagania sprzętowe programu. „NFS 3" wymaga co najmniej P200 z 3Dfx-em oraz 32 MB RAM (od biedy może być 16) do poprawnego działania. Na niższej konfiguracji nie radzę odpalać, bo spotka Was zawód...

„NFS 3", to świetne wyścigi, które powinny spodobać się każdemu. Gra nie zawiera prawie żadnych błędów – w każdym razie nie doszukałem się elementu, do którego mógłbym się przyczepić. Z czystym sumieniem mogę ją polecić miłośnikom serii „NFS" oraz zapaleńcom wszelakich wyścigów samochodowych. Miłej zabawy! ***Szycha***

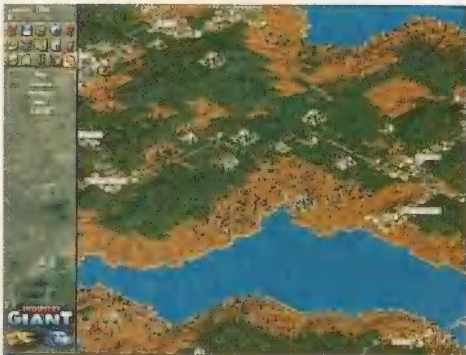




Grafika 90% Grywalność 91%
Oryginalność 50% Dźwięk 85%

Najlepsze (najbardziej efektowne) wyścigi na PC. Z serca polecam!

WERDYKT 91%





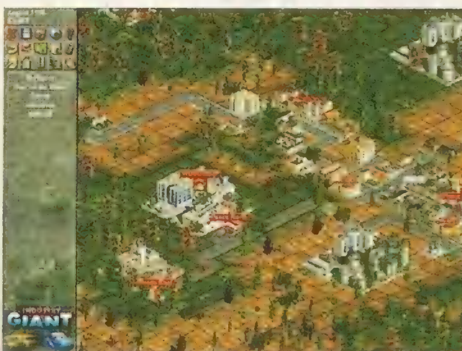
Muszę z góry zastrzec że mój arcyprzyjacielski stosunek do spadkobierców Three Sixty wyraźnie osłabł po ujrzeniu ich kilku ostatnich produkcji. Kilka gniotów poderwało zaufanie. Dlatego z pewnym dystansem podszedłem do tej zabawki. I muszę przyznać, że po kilka pierwszych minutach powoli zaczęły rozwiewać się moje obawy. I wiara zaczęła wracać.

Gra po odpaleniu niebezpiecznie zaczyna pachnieć plagiatem. MicroProsowskie skojarzenia z „Transport Tycoonem" po prostu same napłynęły do czaszki. Oj... ale po piętnastominutowej zabawie ewentualne skojarzenia skoncentrowały się na oprawie graficznej. Całe mięcho programu jest absolutnie oryginalne i bazuje tylko na kilkunastu pomysłach zawartych w klasyku. Naszym zadaniem jest oczywiście dorobienie się największej kasy. Ale nie będzie to takie proste... Startujemy jako początkujący biznesmen, z niewielkim zasobem gotówki i otwartym kontem w banku. W zależności od okresu jaki wybierzemy (od początku stulecia do czystego futuryzmu) będziemy mogli inwestować w poszczególne dziedziny przemysłu. Jeśli masz zacięcie historyczne to podstawowa znajomość ewolucji przemysłu XX wieku będzie dla Ciebie nieocenioną pomocą. Jeśli już jesteśmy przy „Transport Tycoonie" to musimy stwierdzić że „Industry Giant" całkowicie zarzuca możliwość rozwoju przemysłu transportowego, dane nam będzie tylko produkowanie i dystrybucja dóbr. W miarę postępu techniki następne gałęzie przemysłu będą coraz droższe w rozwoju i bardziej opłacalne w eksploatacji. No, ale przecież konkurencja nie śpi. Będziemy mogli dobrać poziom jej zaawansowania, sprytu etc. W „Industry Giancie" zobaczymy wspaniałą grafikę, ale do poziomu jaki pokazał „Transport Tycoon" jeszcze mu trochę brakuje. Przede wszystkim postawiono tutaj na renderingi, takie, jakie chcielibyśmy zobaczyć w np. „Sim City 3000". Obiekty są bardzo ładne, ale niezwykle statyczne (podobnie było i w klasyku). Ale tam ruch na drogach powodował, że cała zabawa była znacznie dynamiczniejsza. Program jest wspaniale konfigurowalny, na głowę bije pierwowzór pod tym względem. Przeszkadzającą w zaawansowanej rozgrywce zabudowę mieszkalną można po prostu wyłączyć. Zresztą jedynym problemem natury merytorycznej jaki spotkaliśmy było właśnie zachowanie cywilów powodujących nierozładowywujące się korki na ulicach, co powoduje że dowóz materiałów do sklepów ustaje i zaczynamy brać w tzw. lędźwia. Ohyda!

Industry Giant

Każdy chciałby mieć kasę. Od Tewiego Mleczarza po Balcerowicza. Tewi śpiewał i chadzał z osiołkiem, Balcerowiczowi dali kozę. Jakie to szczęście że my możemy spokojnie zasiąść w domowym fotelu i skupić się na najnowszym produkcie Interactive Magic. Zostań przemysłowym gigantem. Nie wychodząc z domu.

Gra stawia na wielką szczegółowość, o ile w „Transport Tycoonie" zarządzaliśmy dziedzinami gospodarki (przetwórstwo, transport etc.) to tutaj koncentrujemy się na poszczególnych towarach (od wytwórni samochodów po drukarnię książek). Ustalamy ich ceny, zarządzamy dystrybucją, obliczamy zysk itp. Dzięki temu gierka jest niezwykle realistyczna (tego brakowało w „TT"), ale z drugiej strony zmusza gracza do totalnego wysiłku koncepcyjnego, co powoduje, że na wyższych poziomach rozrywki poziom grywalności potrafi wyraźnie opaść. Ciągle zmuszeni jesteśmy do koncentrowania się na szczegółach i kontroli kasy, zapominając o strategicznym myśleniu. I to właśnie jest największym problemem gry. Jest ona przeznaczona tylko dla weteranów ekonomicznej rozgrywki i może pozostawić w tyle świeżo upieczonych strategów. Szkoda wielka, bo mimo namacalnego wręcz oparcia się autorów na Microprosowskim hicie, „Industry Giant" idzie swoją drogą, skwapliwie wykorzystując pozostawione przez poprzednika dziury w systemie. Znajdziemy tutaj kilkanaście nowych pomysłów i ciekawą przeróbkę już nam znanych. Ogólnie gra jest arcytrudnym w sklasyfikowaniu mieszańcem, który mimo teoretycznej nowości potrafi także powielić kilka błędów poprzednika. Dlatego właśnie polecam ją wszystkim, którzy nie grali w „TT", dzięki czemu będą mogli nacieszyć się nim w pełni nie mając starych „obciążeń". **Jagd52**



INFO

Wydawca:	Interactive Magic
Producent:	Interactive Magic
Data wydania:	Już jest
Cena:	149.00
Dystrybucja:	Marksoft
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Grafika 79% Grywalność 70%
Oryginalność 55% Dźwięk 85%

W „Industry Giancie" zobaczymy wspaniałą grafikę, ale do poziomu jaki pokazał „Transport Tycoon" jeszcze mu trochę brakuje.

WERDYKT 83%

Street Fighter Alpha

Wydawałoby się, że w dobie gier 3D nie ma żadnych szans na wydanie dwuwymiarowego mordobicia. A jednak...



INFO

Wydawca:	**Virgin Interactive**
Producent:	**Capcom**
Data wydania:	**Już jest (UK)**
Cena:	**Nieznana**
Dystrybucja:	**Brak**
Platforma:	**PC, PSX**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 100 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95**

Gra „Street Fighter Alpha" został wydany w 95. roku jako jedne z pierwszych dwuwymiarowych mordobić na konsolę Playstation. Nowa część sagi zdążyła sobie zyskać grono wielbicieli. Dzięki klimatowi oraz nieziemskiej grywalności gra stała się hitem, co zaowocowało kolejnymi częściami na Play'a. A jak się czuje pecetowa konwersja? Niezbyt dobrze.

Po uruchomieniu ukazuje się wejściówka (jeżeli można to tak nazwać). Jest ona tak krótka i tak marna, że lepiej pomińmy tę kwestię. Po przejściu do głównego menu, możemy wybrać jeden z trzech trybów walki: arcade, versus oraz trening. Moim zdaniem jest to bardzo skromna liczba opcji w porównaniu z najnowszymi mordobiciami, ale to nie ona decyduje o grywalności produktu.

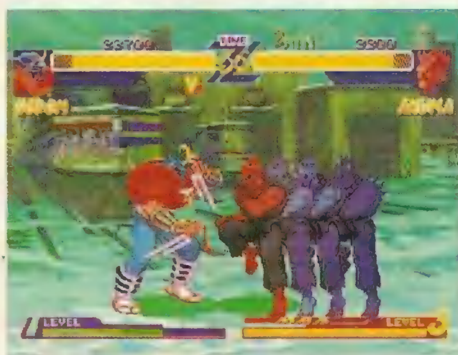
Akcja rozgrywa się między pierwszą, a drugą częścią „Street Fightera", co pozwoliło autorom na wprowadzenie kilku nowych postaci: Charlie'ego – przyjaciela Guile'a ze specjalnej, elitarnej grupy wojskowej; Birdie'ego – członka przestępczej organizacji Shadowloo; Adona – mistrza sztuki Muay Thai - zagorzały rywal Sagata; Guy'a – łączy w swej technice elementy walki ulicznej z ninjitsu; Sodoma – interesuje się kulturą japońską, chce zemścić się na Guy'u; oraz Rose – posługuje się telepatią. Resztę wojowników (Ryu, Ken, Chun Li, Sagat) znamy z „Super Street Fighter 2 Turbo". Moim ulubieńcem jest oczywiście Ryu, jego wizytówka Ha-Dou-Ken rządzi.

System ciosów został nietknięty, za ręce oraz nogi odpowiadają trzy rodzaje ciosów: najszybszy-najsłabszy, normalny oraz najmocniejszy-najwolniejszy. Muszę się przyznać, że od dawna nie preferuje tego rodzaju sterowania. Moim zdaniem jest ono nieergonomiczne. Bardziej odpowiada mi system użyty w serii „Mortal Kombat", ale to już chyba kwestia gustu. Wielkim błędem jest brak opcji biegania. Ciosy nie są przesadnie skomplikowane, ale pod warunkiem, że grasz na padzie (support z Microsoft SideWinder). Zapomnij o klawiaturze. Niektóre ciosy, jak np. Super Combo, wymagają kręcenia joyem pół-obrotów, co na klawiszach sprawia duże kłopoty – szczególnie dla niedoświadczonych graczy. Jeżeli chcesz sobie oszczędzić nerwy i klawiaturę, graj na padzie.

Combosy w „Street Fighter Alpha" zostały nie przeprogramowane. Co to oznacza w praktyce? Gracz będzie mógł wymyślać swoje kombinacje, a także kończyć je specjalami. Zaznaczam, że wykonywanie combosa nie sprowadza się jedynie do prostego wklepywania klawiszy, jak w „Mortal Kombat 3". Ten element wymaga cierpliwości oraz wielogodzinnych sesji przy komputerze, ale za to daje dużą satysfakcje. Oprócz zwykłych kombinacji możliwe jest zrobienie Super Combo. Na dole ekranu mieści się jego pasek energi. Dopiero kiedy dojdzie do końca, za pomocą klawiszołomnej kombinacji możemy wykonać Super Combo. W przypadku Ryu jest to potrójny Fireball.

Grafika jest wykonana na najniższym poziomie. Niska rozdzielczość w 256 kolorach odrzuca już na początku i skutecznie zniechęca do kolejnego uruchamiania gry. Można włączyć grę w okienku, co poprawia jakość i płynność grafiki, ale to nie to samo co fullscreen. Postacie poruszają się sztywno. Brak tej grze dynamiki (jest opcja przyśpieszenia, ale nie daje większych rezultatów). Minimalne wymagania podane w instrukcji t: P100, 16 MB oraz 2 MB na karcie graficznej. Mimo to, „Street Fighter" zadowala się już P133, 16 MB Ram oraz jednomegowej karcie.

Gra wypada bardzo słabo. Przede wszystkim brak tu klimatu. Zagrywając w starusieńkiego „Super Street Fighter 2 Turbo", siedziałem przed monitorem długie godziny i nawet rodzice nie byli w stanie mnie odlepić od klawiatury. „Street Fighter Alpha" jest produktem spóźnionym. Gdyby wyszedł rok temu, na pewno zyskał by sobie grono zwolenników, zaś dziś jest grą marną i niedopracowaną. Polecałbym jedynie weteranom tego gatunku. Dla innych ostrzeżenie – kupujcie na własną odpowiedzialność. **_gRoovy_**





Grafika 45% Grywalność 60%
Oryginalność 40% Dźwięk 70%

Najgorsza z całej serii. Zbyt archaiczna.

WERDYKT 47%

Pax Corpus

Za siedmioma górami, za siedmioma lasami, w siedzibie Eidos Interactive autorzy w pocie czoła tworzą już trzecią część przygód Lary Croft. Czy w oczekiwaniu na „Tomb Raider 3" nie byłoby lepiej sięgnąć po jakąś nową grę z gatunku TPP, jak np. „Pax Corpus"?





INFO

Wydawca:	Cryo
Producent:	Cryo
Data wydania:	Już jest
Cena:	119.00
Dystrybucja:	IPS
Platforma:	PC, PSX
Wymagania Techniczne:	Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

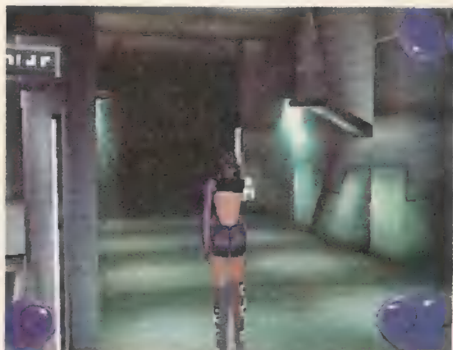
Biorąc do ręki „Pax Corpus", nie spodziewałem się produkcji wybitnej. Liczyłem raczej na grę średnią, która pozwoli mi dobrze się odprężyć. Kiedy jednak odpaliłem najnowszy produkt Cryo, błyskawicznie przemknęła mi myśl: doprawdy, jak długo jeszcze muszą nauczyć się autorzy, by stworzyć produkt dorównujący nieśmiertelnej serii „Tomb Raider"...

Know Your Enemy...

Fabuła „Pax Corpus" przenosi nas w realia cyberpunkowego świata, Oz-Nama, przepełnionego przemocą, brutalnością oraz totalitaryzmem. Granice równowagi płciowej zostały naruszone, a światem zaczęły rządzić... na nieszczęście – kobiety (sic!). Rządy Kiyan Soro (przywódczyni Korporacji Alcyon; odpowiedzialnej za masakrę męskiej populacji) niespodobały się ludności. Wybuchały więc rewolucje, narastał gniew, szerzyła się nienawiść. Kiyan, by zdusić rebelię, wprowadziła w życie tajny projekt doktora Ellyis (jej przyjaciółki) – Pax Corpus, który pozbawiał ludzi wolności myśli. Twoja w tym rola, by powstrzymać Kiyan i powrócić stary (czy lepszy?) ład. Jako Kahlee przemierzysz dziesiątki leveli świata Oz-Nama, zabijając przy okazji wojowników Korporacji Alcyon.

Killing In The Name...

Już samo intro pozostawia wiele do życzenia. Odpalane w małym okienku i niezbyt płynne potrafi przyprawić o nerwice nawet najbardziej spokojnego recenzenta. Cóż... Próbując nie zrazić się do gry już na samym początku, przeszedłem do głównego menu. Chwileczkę... Gdzie opcja zmiany ustawienia klawiszy? Co śmieszne, okazuje się, że trzeba wyjść z gry i uruchomić oddzielną ikonkę. Kolejnym gwoździem



do trumny „Pax Corpus" jest brak możliwości gry myszką lub padem. W „Tomb Raiderze" także sterowaliśmy klawiszami, ale system poruszania był znacznie prostszy. Tu skręcanie o 180 stopni zajmuje grubo ponad sekundę. Nie ma także automatycznego celowania, co sprawia, że walka z wymagającym rywalem może zająć kawałek czasu.

Trzeba przyznać, że nasza bohaterka Kahlee to kawał... hmm... ładnej panienki. Potrafi skakać, biegać, chodzić z gracją, robić „fiflak" (podobne do salta w tył), uskakiwać na boki, kopać, uderzać z ręki i przede wszystkim robić użytek ze swych pukawek (dwa rodzaje broni plazmowej, wyrzutnia rakiet, mega wyrzutnia i inne).

Bombtrack!

Graficznie program nie prezentuje się zbyt okazale. Mimo iż „Pax Corpus" wykorzystuje akcelerację zgodną z Direct3D, na ekranie aż gryzą w oczy, ogromnych rozmiarów piksele. Brak tu wygładzonych tekstur, przepięknych wybuchów, czy zapierającej dech w piersi orgii świateł. Sytuacji nie ratuje także zwiększenie rozdzielczości. Ba, taki zabieg doprowadza jedynie do zredukowania płynności. Na moim P120+3Dfx, gra chodziła całkiem znośnie, ale ta grafika... Nasza Kahlee porusza się bardzo sztywno, gdyż autorzy nie zastosowali systemu motion-capture. Duży minus! Inaczej rzecz ma się z muzyką. Płytka aż kipi od upchanych na niej ambiento-podobnych kawałków. Mimo iż nie słucham na codzień tego typu muzyki („Rage Against The Machine" roolez!), ścieżka przypadła mi do gustu. Z chęcią jej posłuchałem czytając trylogię Tolkiena podczas jazdy tramwajem do Redakcji. Dźwięki także nie należą do najgorszych. Ogólnie strona audio prezentuje się przyzwoicie. Zastrzeżenia mam do oprawy graficznej, która stoi na niewysokim poziomie.

Wake Up!

Zainwestować w zakup „Pax Corpus", czy też może oszczędzić biedną skarbonkę? Jeżeli jesteś w desperacji, gdyż „Tomb Ridera" przeszedłeś już dziesiątki razy, a jego rozwiązanie znasz na pamięć, możesz zaryzykować zakup. Nie daję Ci jednak 100 procentowej gwarancji, że ta gra zaspokoi twój głód. „Pax Corpus" jest pozycją marną, nie wnoszącą najmniejszych innowacji, nie mającej porównania z żadną z dotąd wydanych produkcji TPP – nawet z „Excaliburem". Misje zazwyczaj polegają na zabiciu rywali i odnalezieniu danych kluczy. 35% to ocena bardzo surowa, ale dla „Pax Corpus" wystawiam ją z czystym sumieniem...

gRoovy

Grafika 49% Grywalność 40%
Oryginalność 30% Dźwięk 69%

Gra bardzo słaba. Nie posiada żadnych argumentów zdolnych ją obronić. Dno!

WERDYKT 35%



Puzzle Bobble

Kto by pomyślał, że zgraja kolorowych kulek przesuwających się po ekranie może zrobić taką furorę. Rzadko się zdarza, aby gra z dziecinną grafiką, śmieszną muzyczką i zabawową animacją pozwalała zapomnieć o całym świecie na długie godziny.

INFO	
Wydawca:	GT Interactive
Producent:	Taito
Data wydania:	Już jest
Cena:	69.00
Dystrybucja:	LEM
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	486DX VGA, 8MB RAM, 2xCD-ROM, Win95

Zacznijmy od początku - gra jest typowym przedstawicielem gier logiczno-zręcznościowych, łudząco podobną do starego „Tetrisa". Mamy więc ekran, na dole którego znajduje się mała „armatka" wystrzeliwująca do góry kolorowe banieczki. Gdy dolecą one do sufitu (lub zetkną się z inna bańką) wtedy zatrzymują się i przyklejają się do reszty. Aby nie zaśmiecić sobie całej przestrzeni należy tak wybierać kierunek lotu bańki, aby stykały się ze sobą tylko te o identycznych kolorach. Proste, no nie? Oczywiście gra znudziłaby się bardzo szybko, gdyby nie dodatkowe atrakcje czekające na gracza. Przede wszystkim podczas gry napotkamy całe masy bonusów (i to zarówno pomagające nam jak i wydatnie przeszkadzające przeciwnikowi). Jeśli już jesteśmy przy przeciwnikach, to musisz wiedzieć, że gra w przeciwieństwie do standardowego tetrisa, mamy tutaj tryb pojedynkowy. Naszym zadaniem jest nie utrzymanie, jak najdłużej pustej przestrzeni, ale takie kombinowanie, aby uprzykrzyć życie przeciwnikowi. A przeciwnikiem może być albo komputer albo żywy przeciwnik siedzący obok Ciebie. Grafika gry na pewno nie powala na kolana, ale na pewno jest czytelna, kolorowa i klimatyczna (cokolwiek by to miało oznaczać). Tła są ładne, przypominają kreskówki, przeciwnicy mają zabawne animacje, a całość utrzymana jest w stylu pseudo-mangowym. Podobnie jest z muzyka - możesz być pewien, że nie uświadczysz ostrych gitarowych riffów, czy techno trance, a nastrojowe, bajeczkowe muzyczki doskonale dopasowane do klimaty gry i do akcji dziejącej się na ekranie. To samo z efektami dźwiękowymi - plumki i pluski towarzyszące nam podczas rozgrywki nie odbiegają od całości. Tym jednak, co decyduje o powodzeniu tytułu jest jego grywalność.



O ile w trybie gry z komputerem gra się bardzo przyjemnie, to gra dopiero nabiera rumieńców w trybie multiplayer (dwóch graczy). Rozgrywka jest pasjonująca, lecą śmieszne teksty (czasem też i bluzgi) pod adresem przeciwników, a grze nie ma końca. Doskonała propozycja na prywatki, a także na długie wiosenne popołudnia.

Jak na grę w takiej cenie pozycja jest naprawdę warta kupienia i szczerze ją polecam wszystkim miłośnikom jednoczesnego ćwiczenia palców i głowy. ***Baron Jack&Szycha***

Grafika 70% Grywalność 80%
Oryginalność 50% Dźwięk 80%

„Puzzle Bobble" to pomysłowa, wciągająca gra szczególnie w wersji na dwóch graczy.

WERDYKT **81%**





Bugriders

Wraz z pojawieniem się potężnych akceleratorów 3D, które (jak uważają producenci gier) każdy już w swoim blaszaczku ma (niestety tylko teoretycznie), nadciąga fala innych gier.

INFO

Wydawca:	GT Interactive
Producent:	n-Space
Data wydania:	Już jest
Cena:	119.00
Dystrybucja:	LEM
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 133 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Gier które poza śliczną grafiką, mają do zaoferowania także ...hmm ...ten-tego ...nic!!! Doskonałym przykładem takich gier jest „Bugriders: the race of kings". Po uruchomieniu tego programu pojawia się tzw. „splash-screen", na którym wciskam „Install". Okazuje się, że instalacja sprowadza się do upgrade'u DirectX i niczego więcej, w pierwszym momencie pomyślałem że któryś z kolesi z „n-Space" myślał czymś innym niż głową, później moje zdanie niewiele się zmieniło.

Grafika

Po odpaleniu na moim jeszcze-całkiem-nowym P200 MMX pełen optymizmu włączam tryb 640 * 480... 7 klatek na sekundę. No dobra, może za dużo wymagam... 512 * 384... 13 klatek. Próbuję szczęścia jeszcze niżej... 320 * 240... 23 klatki na sekundę. W tym momencie doszedłem do wniosku że „n-Space software renderer" nadaje się raczej do defragmentowania twardego dysku niż do wyświetlania grafiki 3D, przynajmniej ja bym go w takiej roli widział. Ale, ale, nie jest tak źle, wszystkie cztero-megabajtowe akceleratory (oraz 3Dfx) potrafią przełknąć akcelerację. Grafika na Voodoo wygląda olśniewająco, pięknie wygładzone tekstury, ponad 30 fps, przepiękne efekty. Na pierwszy rzut oka widać że plansze zostały przygotowane z myślą o kartach 3D rozmywających tekstury. Widząc coś takiego na ekranie aż chce się grać.

Grywalność

Szkoda tylko że gra nie jest wciągająca, jest za to (najwyraźniej w ramach rekompensaty) bardzo odpychająca. Składa się na to kilka czynników. Zacznijmy od pomysłu. Gdzieś w krainie „ecie-pecie", zamieszkałej przez gigantyczne owady, zmarł ostatni król z dynastii „jakoś tam". Kilku śmiałków z całej krainy postanowiło zdobyć tron. Zorganizowano wielkie wyścigi, których zwycięzca ma zostać królem. Każdy z pretendentów dysponuje jakimś insektem, przy pomocy którego ma zamiar wygrać wyścig. Wyścigi odbywają się na całkiem ładnych, ale za to maksymalnie wydziwnionych planszach, często nie wiadomo którędy trzeba lecieć, a jedyną wskazówką są malutkie słupki z lekka przypominające zapałki (równie łatwo je dostrzec z lotu ptaka/owada). Największą wadą gry jest niewątpliwie sterowanie. Robala trzeba regularnie trzepać po odwłoku, aby utrzymał stałą prędkość, jednocześnie trzeba utrzymać się między wyżej wymienionymi „słupkami", uruchamiać tarcze osłonne, unikać pocisków, strzelać do przeciwników i uważać żeby insekt nie zdechł od naszego „popędzania", wszystko to równocześnie! Sorry, ale takiego „multi-tasking'u" nie mają nawet najnowsze prototypy procesorków „Intela", a co dopiero biedne, zdegenerowane mózgi pewnego gatunku ssaków naczelnych, który, jako jedyny, ma dostęp do takich wielkich kalkulatorów z kolorowym wyświetlaczem (spróbujcie to wypowiedzieć jednym tchem :->).

Dźwięk

Muzyka, jak na CD-AUDIO jest raczej mierna, ale biorąc pod uwagę że stworzono ją tylko i wyłącznie przy użyciu syntezatora, to brzmi wspaniale. Podczas gry równolegle z podkładem muzycznym odtwarzany jest jakiś paskudny „wave" którego nagrano wkładając mikrofon do ula. Może to i jest nastrojowe, ale ponad minutę nie da się tego słuchać. Na resztę oprawy dźwiękowej składają się tylko bzyki i kwiki (!!!) insektów, które można odpalić w całkiem imponującej konfiguracji (oczywiście potrzebna jest odpowiednia karta dźwiękowa) – 44kHz, 16-bit, 3D-sound. Jedyne pytanie brzmi: W jakim celu?! Co komu przyjdzie po trójwymiarowych bzykach w wysokiej rozdzielczości, podobne dźwięki wytwarza głośniczek od „PC–speaker'a" podpięty pod 220V.

Wyrok

Trudno mi sobie wyobrazić kogoś, komu ta gra mogłaby się spodobać. W żadnym wypadku nie chciałbym takiej osoby poznać. Toporne sterowanie i idiotyczne przyspieszanie praktycznie eliminują możliwość sprawnego sterowania „latającą kupą guaniny popularnie owadem zwaną". Pobrzękiwanie napalonych szerszeni słabo współgra z muzyką i resztą dźwięków, przez co należy jak najszybciej wyłączyć głośniki pod groźbą utraty słuchu lub panowania nad sobą. ***Lee Pson***

Grafika 88% Grywalność 12%
Oryginalność 42% Dźwięk 19%

Ładna grafika, to nie wszystko. Tutaj mamy doskonały tego przykład.

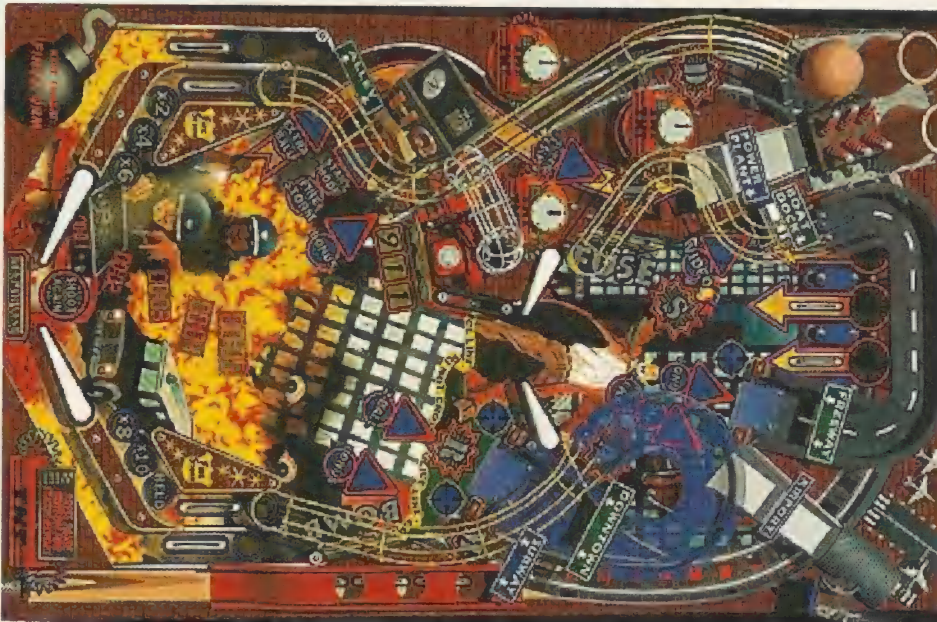
WERDYKT 25%

Balls Of Steel

INFO

Wydawca:	GT Interactive
Producent:	Pinball Wizards
Data wydania:	Już jest
Cena:	129.00
Dystrybucja:	LEM
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Półtora roku temu pojawiło się na chwilę coś takiego jak pinballowy szał. Na rynku pojawiało się wtedy sporo fliperów, lecz tylko jeden wyglądał na tyle dobrze żeby na dłużej zagrzać cenne miejsce na twardzielu.



Mi najbardziej do gustu przypadł „Epic Pinball". Jak na tamtejsze czasy szokował grafiką, pomysłami i jeszcze kilkoma innymi rzeczami, które sprawiły, że przez jakiś czas znajdował się w centrum mojej uwagi. Od tamtej pory nie ukazywało się zbyt dużo produktów tego typów. Ba! Powiem więcej. Od tej tamtej pory ukazało się ich zaledwie kilka. Ale ten okres w ewolucji rynku gier komputerowych przestał istnieć, ponieważ pojawiła się gra, która zapoczątkuję nową erę...

„Balls of Steel" wyszło spod skrzydeł GT Interactive — firmy znanej głównie z wyścigów samochodowych. Nowy produkt, czyli „Jaja ze stali", to nic innego jak tradycyjny fliper. No, może słowo „tradycyjny" nie za bardzo tutaj pasuje, ponieważ „BoS" jest... nooo nie mogę Wam chyba jeszcze powiedzieć jaki jest „BoS". Ale nic straconego. Przeczytajcie sami...

Po uruchomieniu gry ukazuje się menu. Przejrzyście i starannie wykonane, robi na początku wrażenie. Do wyboru są cztery opcje giercowania: Novice, Regular, Aracde oraz Tournamen. Pierwsza jest dobra dla początkujących, druga dla przeciętnych graczy. Trzecia otwiera tryby przeznaczone dla osób bardziej zaawansowanych pod względem zręczności palców i szybkiego przemieszczania gałek



ocznych. Czwarta i ostatnia opcja, czyli tryb turniejowy jest opcją najtrudniejszą. Pozbawiony różnego rodzaju Powerballi, Extraballi itp. zawiera jako jedyny podopcję Global Ranking.

Global Ranking to nic innego jak serwis internetowy gromadzący wyniki graczy z całego świata. Polega to na niczym innym, jak wysłaniu swoich wybików za pomocą tejże właśnie opcji do specjalnego internetowego serwisu, gdzie zostają one umieszczone na odpowiedniej pozycji w rankingu globalnym. Tryb czwarty, jako że najtrudniejszy, ma jedynie tę opcję. Jest to coś zupełnie nowego i przysparza naprawdę sporo zabawy. Poza tym daje prawdziwym mistrzom możliwość pokazania się.

Oprócz wyboru trybu gry, w menu głównym są dostępne też inne opcje takie jak Theme, Rules, czy Highscores, które umożliwiają graczowi zapoznanie się z celem gry na danym stole, sprawdzenia najwyższych wyników itp. Teraz może trochę o stołach. Jest ich pięć. Każdy wyróżniający się pod względem graficznym i muzycznym oraz o innej fabule. Tak. Każdy stół posiada swoją „fabułę", tj. krótką notkę o co w nim chodzi. Jeśli chodzi o wygląd, to „BoS" rządzi pod tym względem. Kładzie na łopatki wszystkie inne flipery, jakie do tej pory widziałem. Nawet te ze starej, poczciwej Amisi. Każdy ze stołów ma bardzo dużo różnych „niespodzianek". I tak na przykład w pewnym momencie na stole Darkside wyrasta na środku działo, którym gracz musi zestrzelać odpowiednie pojawiające się przedmioty. Aaa! Zapomniałem dodać, że w „BoS" znajduje się coś takiego jak stół Duke Nukem 3D... Tak! Oparty na słynnej grze komputerowej, zawiera znane wszystkim odgłosy strzałów, jęku potworków, okrzyku poprzedzającego śmierć Duka itp. Ten stół po prostu rządzi. Piłeczka porusza się po stole nadzwyczaj płynnie, dostrzegamy refleksje światła – miodzio!



„Balls Of Steel" wywarł na mnie bardzo dobre wrażenie głównie dzięki jego dynamiczności, niebagatelnym rozwiązaniom i kilku innym czynnikom. Jednak jak każda gra, i ta ma kilka wad. Może nie powinienem nazywać tego wadami, gdyż są to bugi w programie. Na szczęście firma GT Interactibe zorientowała się w porę i wydała (w Internecie) patch do swojej gry usuwający wszystkie błędy. A są to między innymi problemy graficzne związane z driverami do karty i inne tego typu rzczy. Aha. Po 30 marca serwer Global Ranking będzie wymagał zainstalowanego patcha, upgradującego grę do wersji 1.1 To by było na tyle. Jedyne co mogę jeszcze powiedzieć to: biegiem do sklepu!

Cthulhu

Grafika 90% Grywalność 92%
Oryginalność 91% Dźwięk 90%

Co tu dużo mówić! „BoS" to obecnie najlepszy fliper na PC.

WERDYKT 90%

INFO	
Wydawca:	Nintendo
Producent:	Midway
Data wydania:	Już jest
Cena:	209.00
Dystrybucja:	American Computers & Games
Platforma:	N64
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Wszędzie piszą o recesji, u nas za to wysyp dobrych gierek, a to przecież początek sezonu.



Cruis'n World

Zapowiedzi bardzo ciekawie wyglądających tytułów jest tyle, że nawet posiadacze soniaczka są mile zaskoczeni. Zwłaszcza że od niedawna ruszyły wypożyczalnie gier na N64. Takiego udogodnienia nie ma żadna inna konsola. Prawdę powiedziawszy teraz już wiem, jaka konsola rządzi. Pazerność innych producentów zostanie ukarana, a niech tam, dobrze im tak. Wróćmy jednak do gierki. Na pewno pamiętacie wyścigi „Cruis'n USA", marna gra, ale doczekała się kontynuacji. Ostatnio jednak moje podejście do tej gry zmieniło się diametralnie za sprawą Wojtka, który jest automatowym maniakiem właśnie serii „Cruis'n...". Tłumaczył mi zawzięcie na czym polega inność tej gry. No i chyba udało mu się mnie przekonać, tak czy inaczej do drugiej części podszedłem nieco inaczej. Zaczęły podobać mi się nagłe wyjazdy szaleńców z przeciwka, równie dobry wydaje się pomysł nie zważania na prędkość i jazda na maksa. Ma to swój urok, wyobraź sobie, że w ogóle nie używasz hamulców, a jedynym Twoim celem jest zwycięstwo. Swoją drogą zdobycie pierwszego miejsca bardzo często jest dziełem przypadku, no oczywiście bez Twojej bystrości nie zdobędziesz znaczącej pozycji. Bardzo przypadło mi do gustu kierowanie w „Cruis'n World", czasami aż włos jeży się na głowie... Tak jak w „Top Gear Rally" czy „Gran Turismo" liczy się wyłącznie technika, tak w „Cruis'n World" liczy się zręczność i jazda na maksa, krzaki, wertepy, skoki - no problem, ważne by jechać. Bardzo dużo, niezwykle różnorodnych tras, od banalnie łatwych, do przerażająco trudnych, jedno jest pewne jest ich wiele, naliczyłem 14. Do wyboru masz sporo fikuśnych maszyn, różnią się tradycyjnie - osiągami. Ja sam przyznaję, że nie przekonałem się szczególnie do jakiegoś modelu, może w „trójce"? Muzyka OK, nie jest tragicznie, ale bez rewelacji, podobnie jak grafika, nie jest zła, ale rewolucji też nie zauważyłem. Podsumowując, trochę się do tej serii przekonałem, aczkolwiek kilka rzeczy można by było podrasować. Polecam ten tytuł wszystkim nerwowym dzieciom i rodzicom, gra się przyjemnie, a co najważniejsze - łatwo jest wygrać. Nudzić się więc nie powinniście, bo gra jest dość długa.

Gruby









Grafika 69% **Grywalność** 73%
Oryginalność 59% **Dźwięk** 49%

Gra dla nerwowych i typowych maniaków arcade.

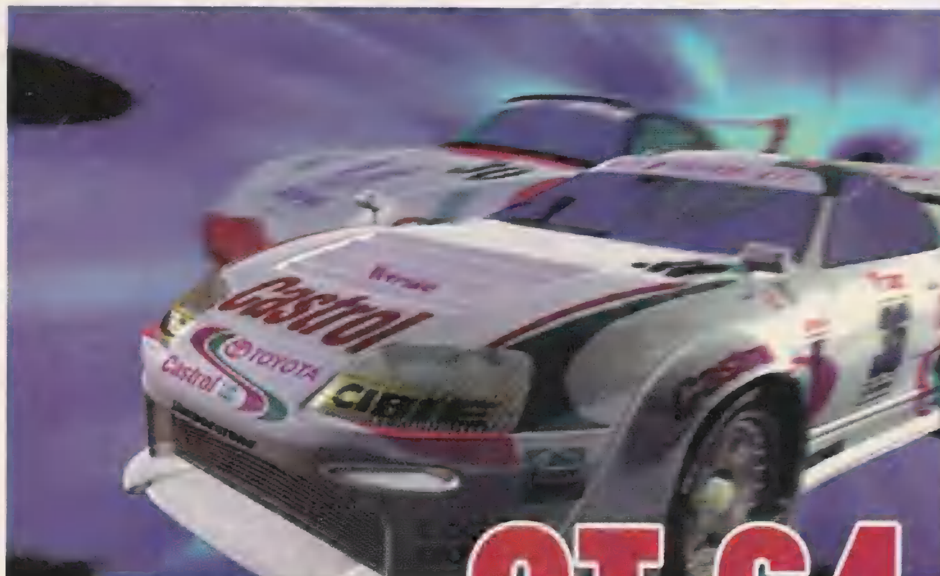
WERDYKT 68%







Mundial, mundial i po mundialu. Tak w ogóle to chciałbym być piłkarzem, hasać sobie po boisku, być bożyszczem nastoletnich dzierlatek. Udzielać wywiadów, mieć fochy gwiazdy, przyjmować oficjalne gratulacje, być obwożonym, hołubionym, kochanym etc., a tak znowu mi się przytyło od nadmiaru skwarek.



GT 64 Championship Edition

INFO

Wydawca:	**Ocean**
Producent:	**Imagineer**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**289.00**
Dystrybucja:	**American Computers & Games**
Platforma:	**N64**
Wymagania Techniczne:	**Standardowe**

Zazdroszczę trochę Francuzom, że mają taką fajną barwną drużynę, nam też by się tak kolorowa przydała. Nieważne biała, czerwona, żółta, ważne są wyniki. Wrócę jednak do tematu, czyli do recenzji najnowszego dzieła programistów z Ocean, następcy „Multi Racing Championschip" (w skrócie „MCR"). Nie wiem, czy programiści „MCRa" mieli bardzo długą przerwę, może przygotowywali się do mundialu, może mieli problemy zdrowotne, jedno jest pewne – ZBACILI. Muzyka koszmarna, grafika taka jak w „MCR", no może troszeczkę lepsza (zwłaszcza etap w mieście), grywalność łagodnie mówiąc kiepska. Jazda wybraną gablotą jest totalnie nieprzemyślana, buja się bryka na wszystkie strony, bez względu na to jak jedziesz i tak obijasz maskę. Wyścig jest łagodnie mówiąc nie emocjonujący, można nawet napisać wkurzający. Jedyny plus podczas jazdy to nawet w sumie dobrze wyglądające kontrolowane poślizgi, jednak reszta jest niskich lotów. Widać wyraźnie, że problem tkwi w samym programie, którego nie zmieniono od czasu „MCRa". Dopóki koder nie zmieni programu i nie zwiększy grywalności nie ma mowy, aby było to dzieło godne uwagi. Biorąc pod uwagę, że nad „GT64" pracowali tak długo, śmiem przypuszczać, że o ile „GT64 2" wyjdzie będzie to produkcja przeciętna bo nic się chłopaki nie nauczyli od czasu swojego debiutanckiego dzieła. Dziwię się też firmie „Nintendo", że nie przypilnowała kontroli jakości tego produktu i dopuściła go na rynek. Zapytacie zapewne, skąd taka doza krytycyzmu wobec tej gry, stąd moi mili, że w dobie „Gran Turismo" nie wypada wypuszczać już takich wyścigów, zwłaszcza, że nie jest to debiut. Debiutantom czasami się wybacza różne niedociągnięcia, ale tutaj to już lekka przesada. Plusy, całkiem dobra grafika, zwłaszcza w etapach miejskich, reszta tak jak w „MCR". Dość dobrze przygotowane opcje, duży wybór pojazdów, spore możliwości ich konfigurowania. Minusy, grywalność, muzyka. Bez grywalności gra arcade w tej chwili nie istnieje. Jak spojrzę na perfekcję PSXowego „Gran Turismo", to nie mam chęci patrzeć, ani grać w „GT64", sami rozumiecie świat idzie do przodu, jakość gier także, co było kiedyś dobre, dziś może być już marne, niestety. Panowie z Ocean powinni wiedzieć, że takie za przeproszeniem knoty mogą sobie puszczać na PC, gdzie zawsze można zwalić na sprzęt, a to za szybki, a to za tani, a to za głupi. W konsolach na szczęście nikt tak nie będzie tłumaczył knota, bo knot jest taki, jak go każdy widzi. I to już koniec moich wypocin. Trzymajta się czego chceta, hej.

Grubaśny



Grafika 65% Grywalność 39%
Oryginalność 49% Dźwięk 39%

Prawdziwe Gie Te do potęgi 64.

WERDYKT 55%





Skoki, wyskoki, zjazdy, najazdy. „1080" to niesamowicie realistyczny snowboard (dla tych, którzy nie wiedzą o co idzie - jeździsz na desce).

1080° Snowboarding

PSX-owcy mają swoje „Coolboarders", posiadacze Nintendo 64 „1080 stopni". Jak przystało na firmę Nintendo, tak i ten tytuł gromi konkurencję w swojej dziedzinie. Seria N64 Sports zapowiada się więc nadzwyczaj dobrze, „1080" jest właśnie chlubną tego wizytówką. Przepięknie przygotowane zjazdy, doskonała grafika, niesamowita wręcz radocha grania. Możliwość walki we dwóch jednocześnie, przeciwnikiem może być konsola, może też być kumpel z joypadem. Jazda jest odlotowa. Rozbudowa wszystkich tras, efekty śnieżno-, górsko-, lodowe wręcz zachwycają. Jak nabierzesz tempa, wiatr rozwiewa resztkę twoje fryzury z prędkością światła. Wspaniałe opracowanie kamer, możliwość ich ustawienia. Jak na pojemność karty, zachwycają klimatyczne rapersko-rockowe kawałki. Do naszej dyspozycji stanie pięciu zawodników do wyboru. Swoją drogą najlepiej według mnie jeździ dziewczę z Japonii, chociaż inni też mają swoje zalety, jeden jest bardzo szybki i brawurowy, inny bardzo skoczny, ale nieco anemiczny - do wyboru do koloru. To samo dotyczy rodzajów desek, wszystko można dobrać według potrzeb. Co by jednak nie pisać - wyniki na trasie zależą do Ciebie. Do przejścia jest sześć przewspaniałych tras. Wspaniale zanimowano postacie, ruchy i wygibasy są po prostu niesamowicie realistyczne, nie wspominając o tym co się dzieje wokół Twojej deski i zjazdu. Nie będziesz się nudził, do wyboru masz sporo tras i co najważniejsze, różne formy zabawy. Od jazdy na dwóch, po jazdę slalomową, wygibasy w rynnie, czyli half-pipe, jazda na maksa z fikuśnymi ewolucjami w powietrzu oraz szaleńczy zjazd na złamanie karku, walczysz jedynie z czasem. Nie zabraknie także trybu ghost, czyli zapisu Twojego przejazdu. Jedno jest jednak pewne, gra nie znudzi się Wam za szybko, wprowadzono bowiem sporo wysoko punktowanych kombosów, najtrudniejszy z nich to tytułowy 1080 air, za 3000 punktów. Razem jest ich 25 i niektóre są naprawdę piekielnie trudne. Zanim jednak całkiem pochłonie Cię „1080" poćwicz sobie na treningu, zapewniam warto, bo można mieć ciężkie lądowanie. ***Gruby***





INFO	
Wydawca:	Nintendo
Producent:	Nintendo
Data wydania:	Już jest
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	American Computers & Games
Platforma:	N64
Wymagania Techniczne:	Standardowe



Grafika 92% Grywalność 90%
Oryginalność 92% Dźwięk 92%

To jest to. Najlepszy snowboard, bez dwóch zdań.

WERDYKT 91%

Gdy znudziło Ci się granie sam na sam z komputerem, włącz się do sieci i spróbuj znaleźć godnego siebie przeciwnika. Opcja Multiplayer to wyzwanie dla Twojej żądzy rywalizacji i dominacji.



gry sieciowe

Jeżeli przeszukujesz pismo w poszukiwaniu ciekawej gry multi-player, która pozwoli Ci zapomnieć o szkolnej harówce, trafiłeś na odpowiedni dział. Dziś dla każdego coś dobrego – dwa FPP shootery i jeden RTS. Miłego czytania.

Target

Polacy nie gęsi i swoje FPP-eki mają. Oczywiście mowa tu o „Targecie", który na wiosennej Gambleriadzie chłodził wycieńczonych graczy niską ceną (59 zł.) oraz możliwością darmowego pogrania przez sieć. Recenzowany na łamach GK 4/98



otrzymał ocenę 70%. Zgadzam się z szanownym kol. Piotresem, że „Target" to: „(...) kawał naprawdę dobrej roboty – grafików, speców od muzyki i designu". Jednak gra ma kilka poważnych niedociągnięć. Najważniejszym jest toporne sterowanie, które przyprawia o nerwicę każdego maniaka gier FPP. Używając myszki można dostać niezły łomot od klawiszowca, a to nigdy nie powinno mieć miejsca. „Target" oferuje nam cztery rodzaje połączenia: Internet, sieć lokalna (IPX), modem, kabelek i split-screen. To ostatnie, mimo iż wydaje się genialnym pomysłem na grę na jednym kompie, nie zdaje egzaminu – jest bardzo nieergonomiczne (spróbujcie zagrać na jednej klawiaturze). Autorzy zadbali o fanatyków internetowego szaleństwa. W obecnej chwili działają już dwa serwery (qdnet.target.pl i virtual.target.pl). Nowe mapki oraz patche możecie ściągnąć z witryny http://www.target.pl (lub zajrzeć na nasz cedek).

Recenzja w GK 4/98	**70%**
Liczba Graczy:	**8**
Rodzaje połączeń:	**IPX, TCP/IP, M, K,**

Quake 2 MP: The Reckoning

Czekałem niecierpliwie, codziennie odwiedzałem redakcję, dzwoniłem do dystrybutora, sprawdzałem każdą pocztę, nękałem Za-RedNacza i wreszcie dostałem mission pack w swoje chciwe rączki. Efekt finalny pracy Xatrix (twórców „Redneck Rampage") zasmucił nie tylko mnie, ale i miliony kwakowców na całym świecie. Gwoździem do trumny (obok niewielkich innowacji) stał się wydany miesiąc wcześniej „Unreal", który naprawdę wymiata.

„The Reckoning" instalując add-on, kopiuje także patch z numerkiem 3.15. Strzałem w dziesiątkę stało się wprowadzenie sterowania lotu (które niestety zostało wyeliminowane w późniejszej wersji). Poprawiono także pozycje głowy po wyjściu z teleportu, zwiększono skoczność (megahealh bez użycia RJ – już zapewne wiecie jak wykonać ;-), szybkość HyperBlastera, którego strzały budzą jeszcze większy respekt. Dodano nową mapkę - match1. Najnowszy patch to Q2_3.18, którego beta wersję możecie znaleźć na krążku w kąciku „FPP-Serwis". Niestety, nie miałem jeszcze okazji przetestować tej łatki (obiecuję, że kiedy położę na nim łapki, na pewno napiszę coś o nim).

Add-on zawiera siedem nowych multiplayerowych mapek. Najbardziej do gustu przypadła mi



przeróbka „The Edge" (q2dm1) – „XEdge", której zwiększone rozmiary, niestety, wykluczają deathmatch jeden na jeden. Jednak kiedy gramy we czwórkę... Nowe bronie idealnie sprawdzają się w grze wieloosobowej. Phalanx nieźle nadaje się jako zastępca rakietnicy. W starciu z RL (rocket launcher) przeciwnik będzie musiał wykazać się niezłą techniką, by wyjść obronną ręką. Dzięki pułapce, rozgrywka nabrała większej dozy taktyki. Pociski Ion Rippera potrafią odbijać się od ścian – komentarz chyba nie jest konieczny.

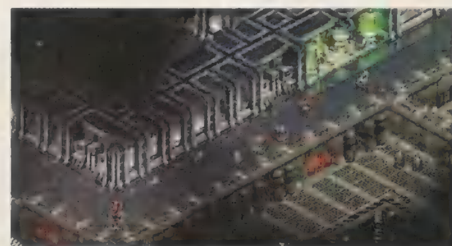
Mimo iż „The Reckoning" okazał się produkcją średnią, multiplayer nadal rządzi, a twórcy „Unreal" mogą jedynie wypuszczać kolejne patche/dodatki, by stworzyć dla niego konkurencję.

Recenzja w GK 9/98:	**75%**
Liczba graczy:	**64**
Rodzaje połączeń:	**IPX, TCP/IP**

Starcraft

„Starcraft" był jednym z najciekawiej zapowiadających się RTS-ów. Kiedy wreszcie pojawił się w całym majestacie i okazałości, recenzenci upadli na kolana przed królem i zaczęli sypać wysokimi ocenami. Ten fakt wcale mnie nie dziwi, sam stałem się fanatykiem najnowszej produkcji Blizzarda. W wolnych chwilach w redakcji zasiadamy z Kayackiem przed komputerami i rozgrywamy bitwy. Naczelstwo niezbyt tolerancyjnie przyjmuje naszą labę, toteż czasami musimy robić wypady do „Granetu" (lub do mnie, gdzie logujemy się na battle.net).

„Starcraft" jest grą dynamiczną. Przykładem może być rush (szybki atak) Zerlingów już po 5 minutach gry. Kiedy naszym przeciwnikiem jest mniej doświadczony gracz, wygrana jak w kieszeni. Z trzech obecnych ras, razem z misterem Kajakiem preferujemy Protossów, którzy – mimo wolnego rozwoju – mają najsilniejsze jednostki. Nie oznacza to, że inne rasy są bezużyteczne. Wręcz przeciwnie – wszystkie mają coś do powiedzenia (Zergowie najszybciej się produkują, Protosi są zaś najmocniejsi). „Starcraft" należy do tej nielicznej grupy RTSów, w której liczy się taktyka, szybkość myślenia, a nie rodzaj rasy. Za to baaaardzo duży plus. Przed zakończeniem warty przypominam Wam o darmowym serwerze „Battle.Net", na którym przez całą dobę można wymiatać. Posiadacze pirackich wersji (na szczęście) nie będą mogli skorzystać z usług serwera. Każdy ce-



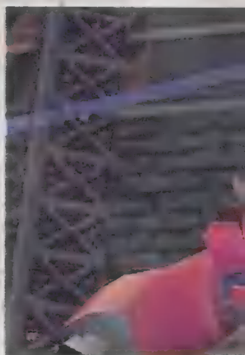
dek zawiera swój własny uniwersalny kod (key-number), podczas logowania serwer sprawdza numerek. Jeżeli takowy został wykorzystany przez kilka osób w tym samym czasie, automatycznie zostajesz banowany. Brawa dla panów z Blizzarda – może taki rodzaj zabezpieczenia skłoni ludzi do kupowania oryginałów.

Recenzja w GK 2/98:	**94%**
Liczba graczy:	**8**
Rodzaje połączenia:	**IPX, TCP/IP**

Za miesiąc zapraszam do obszernego artykułu dedykowanego ludziom, którzy chcieliby przyłączyć się do Internetu oraz pograć w swoje ulubione, niekoniecznie najnowsze gry (np. „Command & Conquer", czy „Quake"). C U if get there! ***gRoovy***







Final Fantasy VII

część druga

Dziś druga część naszej przygody w krainie „Final Fantasy VII". Jeśli przebrnęliście przez poprzednie przygody, tym razem czeka nas dalsza zabawa. W tym odcinku zakończymy definitywnie pierwszy dysk. Do zobaczenia za miesiąc!

(M) Statek Shinry

Przedmioty: Ether, Affect All materia, Wind Slasher, White Cape

Porozmawiaj ze wszystkimi marynarzami a z pewnością zauważysz, że część z nich to Twoi przebrani towarzysze. Na dziobie statku spotkasz Barreta w przebraniu bosmana, który podsłuchuje kapitana i pozostałych członków organizacji Shinra. Po kilku razach rozlegnie się alarm i większość marynarzy poznika z pokładu. Teraz udaj się na dół, wejdź do kajuty za drzwiami i zbierz wszystkie przedmioty na górze. Teraz dotknij martwego kapitana i zacznie się walka z pierwszym wcieleniem Jenovy.

Boss - Jenova Birth Nie ma co się rozwodzić - boss jest cienki na większość ataków (ziemia, ogień, lód) ale nie warto używać trucizny. Po pokonaniu go otrzymasz White Cape.

(N) Costa Del Sol i Nowy Kontynent

Przedmioty: Summon Ifrit materia, Power up x2, Flame Ring, Motor Drive, Double Machinegun, Turbo Ether, Morph materia, Star Pendant, Gold Needle x2, Phoenix Down x10, Mind up, Tent, Wizard Rod.

Po walce nie zapomnij zabrać czerwonej materii leżącej na podłodze (Ifrit, demon ognia) po czym wyjdź na brzeg. Gdy dostaniesz się do miasta, nie zapomnij przejrzeć wszystkich zakamarków. Możesz też sobie kupić willę (na górę, po schodkach), ale na pewno nie masz jeszcze 300,000 gil aby tego dokonać (gdy kupisz ją potem, będziesz mógł spać za darmo, wystawić swoją kolekcję żołnierzyków Shinry, a poza tym zdobywasz prestiż;) Po wyjściu z miasta kieruj się na zachód, w stronę wąskiego przejścia między górami. Dojdziesz do jaskini. Pogadaj z facetem, stojącym po drodze i wreszcie dojdziesz do kolejnego reaktora Mako. Idź dalej po torach aż dojdziesz do torów kolejki (za Save pointem). Podczas spadania w dół warto trzymać kierunek [lewo] lub [prawo] i szybko wciskać [kółko] a zdobędziesz kilka fajnych przedmiotów. Gdy pójdziesz dolną ścieżką, zastaniesz most zwodzony blokujący ci drogę. Wróć się jedną planszę i idź górą - na końcu torów znajdziesz wajchę otwierającą most. Możesz też wspiąć się po ścianie obok i wygrać 10 Phoenix Down od ptaka z gniazda. Na samym dole znajdziesz też jaskinię, w której siedzi facet na traktorze (tak naprawdę to jest buldożer) nie mający nic przeciwko temu, abyś wziął sobie przedmioty leżące w skrzyniach. W końcu dojdziesz do wioski nazwanej North Corel - jedynego miejsca, skąd można się dostać do wesołego miasteczka Gold Saucer.

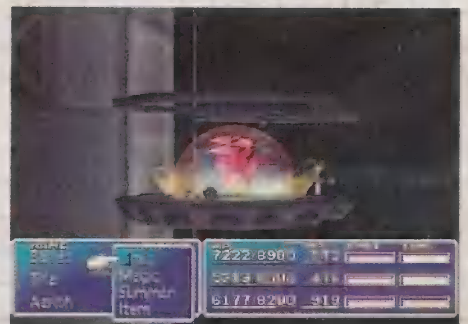


(O) Gold Saucer

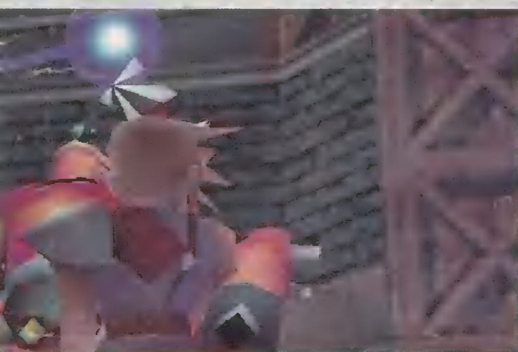
Przedmioty: Silver Bracelet, Summon Ramuh materia

Przeszukaj miasteczko, pogadaj z ludźmi (możesz dowiedzieć się kilku szczegółów o Barrecie, po czym skieruj swoje kroki do kolejki linowej w zachodniej stronie miasta. Dojedziesz pod bramę wesołego miasteczka. Obok masz Save Point, ale każdorazowe jego użycie kosztuje 5 GP (waluta obowiązująca w wesołym miasteczku, zupełnie niezależna od gil). Walutę tę można wygrać na wielu atrakcjach lub... kupić za pieniądze od "konika" pokazującego się za ścianą obok co jakiś czas (popróbuj wchodzić i wychodzić kilka razy, a na pewno go spotkasz). Odejdę teraz trochę od fabuły, aby omówić wszystkie atrakcję wesołego miasteczka. Zaznaczam przy tym, że wszystkie atrakcję będą dostępne dopiero przy końcu drugiego, początku trzeciego dysku.

Battle Square Można to określić jako symulator walki. Podczas walki na ringu będziesz musiał stoczyć do ośmiu rund. Utrudnienia są dwa - po pierwsze może walczyć tylko jedna osoba (wybrana spośród grupy), po drugie po każdej wygranej walce decydujesz czy chcesz grać dalej, czy nie. W pierwszym przypadku kontynuujemy potyczki, jeśli jednak zrezygnujemy, otrzymujemy wszystkie BP (Battle Points), które uzbieraliśmy w poprzednich rundach. Za określoną liczbę tych punktów można kupić ciekawe przedmioty (inne na pierwszym dysku, inne na drugim i trzecim). W przypadku dalszej walki staniemy przed maszyną losującą. Tu możemy trafić na miłe niespodzianki (całkowite wyleczenie, brak efektu) lub mniej przyjemne (zatrucie, zmniejszenie, utrata materii, utrata przedmiotów itd.). Oczywiście wszystkie te kataklizmy są aktywne tylko podczas walk na ringu - po powrocie do gry masz dokładnie tyle







samo energii, te same umiejętności itd. Tracisz jedynie przedmioty, których używałeś podczas walk na ringu. Zapytacie co daje walka na ringu? Po pierwsze wprawę w podejmowaniu decyzji podczas walki, gdy jesteś zdany tylko na jedną osobę walka jest dużo trudniejsza. Po drugie, warto pograć, aby zdobyć bardzo wartościowe przedmioty – Omnislash (4 Limit Clouda), W-Summon (dysk 2,3; pozwala rzucić dwa Summony w ciągu jednej kolejki) oraz Final Attack materia (gdy zdobędziesz dwa poprzednie przedmioty, podejdź do rejestracji i pogadaj z recepcjonistką – zaproponuje ci ona osiem rund, ale z bossami – gdy wygrasz otrzymasz materię Final Attack!). Aby łatwiej było walczyć spojrzyj do działu "Ściśle tajne" w poprzednim numerze.

Speed Square Jest to jazda kolejką z jednoczesnym strzelaniem do celów. Naszym zadaniem jest ustrzelenie jak największej ilości różnego tałatajstwa, które przelatuje przed dziobem naszego wagonika. Za zdobycie ponad 3000 punktów możemy otrzymać następujące przedmioty: Masamune, Custom Sweeper, 1/35 Soldier. Powyżej 5000 dostaniemy Umbrella (dysk 1) lub Flayer (dysk 2–3).

Wonder Square Typowy salon gier. Możemy tu spotkać tradycyjne zabawy (rzuty do kosza, wyciąganie przedmiotów z pudełka) ale także kilka nietypowych: Mog house (zabawa w Tamagotchi), jazda na motorze, snowboardzie, łodzi podwodnej, walki 3D, siłowanie się na rękę, wróżby itd. W sumie dobra zabawa, choć jest to dość wolny sposób na zarabianie GP (można je zamienić na ciekawe przedmioty u panny w pierwszym pomieszczeniu).

Chocobo Square Tu masz dwie możliwości. Albo samemu jeździsz na Chocobach (panna po lewej stronie) albo obstawiasz zakłady na wyścigi innych. Dżokejem możesz zostać trochę później, ale naprawdę warto (głównie aby wyhodować złote Chocobo).

Pozostałe lokacje (Event Square, Ghost hotel i inne) są tylko dodatkami i nie można tam nic zdobyć. Wracamy więc do dalszej fabuły.

Wykup bilet od stojącego przy bramie sprzedawcy (lepiej kupić ten droższy – wydatek większy, ale wchodzisz kiedy chcesz). Gdy wejdziesz do Wonder Square dołączy się do ciebie nowa postać Cait Sith.



IdźŹdo Battle Square a zobaczysz całą masę ciał pozabijanych żołnierzy. Gdy wejdziesz do środka zostaniesz obezwładniony przez wielkie roboty i wtrącony do więzienia zwanego Corel Prison, u stóp wesołego miasteczka. Przeszukaj pobliskie lokacje a w końcu odnajdziesz Barreta. Opowie on swoją historię, po czym wyjdź do poprzedniej lokacji i zauważysz, że strażnik strzegący furtki nie żyje. Wyjdź więc przez nią i idź na pustynię. Tu skręć w prawo a po wysypisku śmieci dostaniesz się do domku nad przepaścią. Tu Barret spotka swego dawnego kompana Daina, z którym stoczy pojedynek jeden-na-jeden.

Boss – Dain Nic szczególnego, atakuj ile wlezie z najmocniejszych czarów i ataków, korzystaj też z limitów. Uważaj na atak Daina, gdy ten straci całą energię – jest dość mocny. Po jego pokonaniu dostaniesz Silver Bracelet.

Wróć do osady i pogadaj z gostkiem w wielkim samochodzie. Pozwoli Ci wziąć udział w wyścigach Chocobo a jeśli wygrasz będziesz wolny. Podczas jazdy windą poznaj zasady wyścigów, a gdy wjedziecie windą na górę porozmawiaj z dżokejami. Nie zapomnij też zebrać czerwonej materii. Po wygranym wyścigu dostaniesz Buggy – specjalny samochód zdolny pokonywać płytkie rzeki i pustynie. W tym momencie możesz trochę się rozejrzeć po mapie, pozwiedzać pustynię (domki pod wesołym miasteczkiem są lipą) a gdy będziesz gotowy ruszać dalej, udaj się na południe, przez rzekę aż dojedziesz do dziwnej, czarnej budowli w lesie.

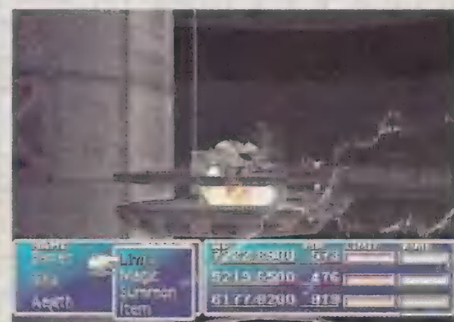
(P) Miasto Gongaga i Cosmo Canyon i Wutai

Przedmioty: X-Potion x2, Summon Titan materia, Deathblow materia, Added Effect materia, Ether, White Megaphone, Fairy ring, Turbo Ether, Gravity materia, Wizer Staff, (na dysku 2+ jest też Full Cure materia), Fairy Tail.
Gdy tylko wejdziesz do lasu, na rozstaju dróg ukażą się znajome Turki, z którymi stoczysz kolejną walkę.

Boss – Reno, Ruudo Warto wiedzieć, że słabszy jest Ruudo, ale może za to leczyć siebie i kompana. Ten drugi jest wytrzymalszy i dodatkowo mocniej uderza. Gdy otrzymają dostatecznie dużo ciosów, będą zmuszeni się wycofać. Po walce dostaniesz Fairy Tail i X-potion.

Idąc na północ dojdziesz do zniszczonego reaktora – po obejrzeniu krótkiej scenki zabierz ze zniszczonej maszyny materię Titan i udaj się do miasteczka obok. Tam dowiesz się kilku mętnych informacji z życia Clouda i jego kolegi Zacka. Po zakupieniu potrzebnych rzeczy i dokładnym obszukaniu wszystkich lokacji wróć na mapę i skorzystaj z pojazdu, aby dostać się do Cosmo Canyon, na zachód od tej lokacji. Tuż przy mieście twój samochód się zepsuje, więc i tak będziesz zmuszony zatrzymać się w mieście. Przejdź się po sklepach po czym udaj się na samą górę do laboratorium Buugen Haagena, który okaże się dziadkiem Red 13. Po krótkiej scence FMV, znajdziesz się przy ognisku, gdzie zamień kilka zdań z każdym członkiem drużyny. Gdy pogadasz dłużej z Red 13, przyjdzie jego dziadek i zaprowadzi drużynę do ukrytej jaskini. Zbierz grupę i udaj się za nim. W jaskini podążaj za dziadkiem nie zapominając o zebraniu wszystkich ciekawych przedmiotów – drugi raz już nie zobaczysz tej jaskini w grze. Pamiętaj też, że po oleju trzeba iść, a nie biec, gdyż inaczej wpadniesz na kolce i każdy z grupy straci po 500 HP. Ostatecznie staniesz przed obliczem kolejnego demona, tym razem ognistego.

Boss – Gi Nataku Nie zawracaj sobie głowy przydupasami krążącymi wokół potwora. Wal prosto w niego i to najlepiej z czarów opartych na wodzie i lodzie. Ataki demona nie są bardzo mocne, więc walka nie powinna być trudna. Po zwycięskim pojedynku otrzymasz Wizer Staff, broń dla Aeris.



Przed wyjściem z jaskiń zbierz zieloną materię (Gravity) i wróć do ogniska. Po wyjściu z miasta okaże się, że Buggy jest już zreperowany i można ruszać w dalszą drogę. Będąc w okolicy radzę zwerbować Yuffie, dziewczynę-ninję. Aby tego dokonać należy iść do lasu obok miasta Gongaga i biegać dotąd aż w walce przeciwko tobie pojawi się dziewczyna. Jej pokonanie nie powinno sprawić drużynie najmniejszych problemów, ale te zaczynają się przy próbie werbowania. Trzeba bowiem odpowiadać na pytania ninji w odpowiedniej kolejności:

Odpowiedź 1: Not interested - zagadnij ją ponownie.
Odpowiedź 2: .....petrified
Odpowiedź 3: Wait a second!
Odpowiedź 4: ..... That's right.
Odpowiedź 5: ..... Let's hurry on.

Potem, gdy zdobędziesz już samolot zajmę się dalszymi losami Yuffie.

(Q) Powrót Sephirotha

Przedmioty: Luck up x2, Elixir x2, Platinium Fist, Turbo Ether, Silver Megaphone, Twin Vi-





per, Enemy Laucher, Magic up, Destruct materia, Rune Blade, Platinium Barette, Powersoul, All Materia, Elemental Materia, Sniper CR, Jem Ring, Counter Attack materia, Summon Odin materia, Cosmo Memory manual, Key to Basement.
Podążając na północ (od Cosmo Canyon), przekroczysz rzekę i dotrzesz do gór. Przed nimi spotkasz wioskę Nibelheim (tę samą, którą zwiedzałeś podczas wspomnień Clouda). Najpierw obszukaj wszystkie domki i porozmawiaj ze wszystkimi mnichami w czarnych płaszczach. Możesz też zagrać na pianinie wcześniej zasłyszaną piosenkę, ale na pierwszym dysku otrzymasz tylko 1 gil. Dopiero na dysku 2+ dostaniesz Final Heaven, 4 limit Tify. Oto kombinacja do zagrania (dość szybko i płynnie):
X, kwadrat, trójkąt, R1+trójkąt, R1+kwadrat, X, kwadrat, trójkąt, R1+X, kółko, X, kwadrat, X.

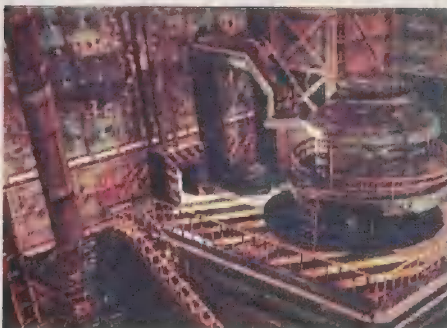
Po przeszukaniu wszystkich lokacji w mieście udaj się do rezydencji w północno-zachodniej części miasta. Gdy wejdziesz do posesji, po lewej stronie zobaczysz mały pokoik z żółtym przedmiotem na podłodze. Jest to list, który warto przeczytać, w nim są bowiem wskazówki jak otworzyć sejf na piętrze. A sejf warto jest otworzyć, gdyż znajduje się tam Summon Odin, 4 Limit Red 13 oraz klucz do podziemi, dzięki któremu możemy zwerbować do drużyny Vincenta Valentine'a. Aby tego dokonać, zejdź na dół po spiralnej kładce (wschodnie skrzydło domu, górne piętro) i zanim dotrzesz do biblioteki, skręć w drzwi po lewej. Podejdź do trumny i pogadaj z Vincentem na temat Sephirotha. Gdy zamknie się w trumnie, obudź go ponownie i spytaj o imię. Po ponownym zamknięciu wieka trumny wyjdź z pomieszczenia i skieruj się w stronę wyjścia z podziemi - wtedy Vincent was dogoni i poprosi o przyłączenie się do podróży. Wracając do sejfu, musisz znaleźć cztery numerki, które są szyfrem do sejfu. Pierwszego z nich szukaj za Zepsutym fortepianem w pokoju w zachodnim skrzydle, drugiego na pokrywie skrzyni w okrągłym pokoju pełnym roślin, trzeci znajdziesz na podłodze, na korytarzu na piętrze we wschodniej części domu. Ostatni jest napisany sympatycznym atramentem na końcu listu z zagadkami (wystarczy kliknąć na puste miejsce). Dla leniwych podaję kod od razu: 36 w prawo, 10 w lewo, 59 w prawo, 97 w prawo. Należy jednak pamiętać o tym, że mamy ograniczony czas na wpisywanie kombinacji (20 sek.) oraz to, że nie może nam przeskoczyć numer podczas wpisywania. Po otwarciu sejfu i zwerbowaniu Vincenta udaj się biblioteki i poszukaj Sephirotha. Wychodząc rzuci Cię on materią, którą zabierz sobie. Wróć do miasta i wyjdź z niego północnym wyjściem (po prawo od rezydencji). Dojdziesz do gór Nibel. Zanim wejdziesz na most upewnij się, że przeszukałeś wszystkie ścieżki. Gdy dotrzesz do wnętrza jaskini, w żadnym wypadku nie wchodź w żadną z rur. Zejdź po drabinie i otwórz składaną drabinkę na dole. Wróć się na samą górę i wejdź do rury nr. 2 potem zaś do oznaczonej numerem 4. Jednym z wyjść na dole dotrzesz wreszcie do Jenova Plant, które powinieneś pamiętać z opowieści Clouda. Możesz teraz wrócić do jaskini i zaatakować blokującego przejście pająka.

Boss - Materia Keeper Niezbyt trudny przeciwnik, tym bardziej, że działają na niego prawie wszystkie czary za wyjątkiem ognia (ten go leczy). Warto nauczyć się jego magicznego ataku, ale nie poświęcaj dla tego życia jakiejś postaci. Najszybciej jest uzbierać sobie wszystkimi postaciami limity i uderzyć z nich (mając wszystkimi 3 limity zabiłem bossa w ciągu jednej kolejki). Po walce otrzymasz Jem Ring.

Zbierz też nową materię - Counter Attack i wyjdź do mapy (wyjściem blokowanym przez bossa).

(R) Rocket Town

Przedmioty: Power up, Yoshiyuki, Drill Arm, Edincoat.
Po wyjściu z gór i kierując się na północ dojdziesz do miasta z wielką rakietą w tle. Przeszukaj całe miasto, pogadaj dwukrotnie z dziadkiem stojącym na środku placu i idź do domku w północnej stronie miasta. W ogródku zobaczysz fajny samolot, po czym będziesz miał okazję poznać żonę Cida - Shierę. Po rozmowie idź do rakiety i pogadaj z gościem nazywanym przez wszystkich kapitanem. Zadaj mu po kolei wszystkie pytania i wróć do jego domu. Po obejrzeniu scenki i





wysłuchaniu opowieści wyjdziesz na zewnątrz a będziesz musiał walczyć ze strażnikami Shinry. Po powrocie do domu wyjdź do ogrodu i będziesz musiał walczyć z Palmerem.

Boss - Palmer Gość nie jest silny, ale zachowuje się jak pajac. Ponadto czary niezbyt go ruszają, więc staraj się używać raczej ataków fizycznych. Po pokonaniu go otrzymasz Endicoat.

Po pokonaniu bossa odlecicie samolotem, ale podczas ucieczki zostanie on uszkodzony i teraz można go używać tylko jako statku przewozowego. Teraz zajmę się dodatkową atrakcją gry - tzw. sub-questem Yuffie. Mając "Tiny Bronco" udaj się na zachodni kontynent i jeszcze dalej na zachód, a wylądujesz w południowej części podłużnej wyspy. Tu ninja skradnie Ci wszystkie materie i ucieknie. Wygląda na to, że nie masz już wyjścia - biegnij za nią przez mosty, wąwozy aż dotrzesz do miasta Wutai. Tu przeszukaj dokładnie całe miasto po czym udaj się do mieszkania starca i jego wnuczka. Gdy odsłonisz parawan znajdziesz złodziejkę. Niestety, ucieknie Ci po raz kolejny. Idź więc pod restaurację Turtle Paradise. Zauważyłeś ruszający się dzbanek? Zrób obstawę wszystkich dróg i schwytaj złodziejkę. Gdy zaprowadzi Cię do domu zostaniesz po raz kolejny oszukany a sprawczyni ucieknie po raz kolejny. Po uwolnieniu przyjaciół (druga dźwignia) idź na północ miasta (lewe wyjście). Uderz w gong a otworzy się tajne przejście z boku. Wchodząc tam okazuje się, że Yuffie została porwana razem z Eleną (to jedna z Turków) przez szalonego erotomana Don Corneo. Idź więc pogadaj z kolegami Eleny w barze i razem wybierzcie się do świątyni Buddy (prawe, północne wyjście). Znajdziecie wreszcie Don Corneo, ale także obie panie przywiązane do skał - aby je uwolnić będziesz musiał pokonać bossa, którego przywołał porywacz.

Boss - Rapps Pokonanie tego bossa byłoby banałem, gdyby nie brak magii. Należy więc używać przedmiotów o podobnym działaniu oraz bić ciosami fizycznymi. Szczególnie uważaj na atak zwany "Aero3", który może dobić postać o mniejszej ilości HP. Po pokonaniu bossa otrzymasz Peace Ring. Po powrocie do domu ninja odda Ci wszystkie materie ale strasznie namiesza w ich kolejności, więc czeka Cię powtórna robota. Nie wychodź jeszcze z miasta tylko najpierw zwiedź domek z dużą ilością kotów (teraz możesz wejść na strych i zebrać materię) po czym skieruj się do wysokiej pagody (za gongiem, na północ). Upewnij się, że Yuffie jest w drużynie i wyposażona jest w najlepsze materie i sprzęt. Teraz pogadaj



z facetem na parterze. Przyjdzie Ci teraz stoczyć dziewczyną pięć walk z kolejnymi bossami, na pięciu piętrach pagody. Każdy z nich jest silniejszy ale na szczęście po każdym wygranym pojedynku możesz odpocząć i podreperować nadwątlone siły. Na szczycie czeka cię walka z trójgłowym demonem, po pokonaniu którego otrzymasz All Creation, 4 Limit Yuffie oraz Summon Leviathan materia.

Warto też teraz wrócić do wielkiego węża na pustyni i nauczyć się jego ataku, można też zdobyć 4 Limit Aeris lub udać się do północnego lasu i zabrać uciekającą magię Summon Kjata. Gdy jesteś gotowy, wracam do głównego wątku.

(S) Zdrada

Przedmioty: Protect Vest, Choco Feather, Elixir.
Skieruj swój samolot w stronę Gold Saucera. Na południu, w małym domku kowala pogadaj z właścicielem a dowiesz się, że Keystone, którego szukasz, właśnie sprzedał i nie może Ci go odstąpić. Wróć więc do samolotu i udaj się do wesołego miasteczka. Tam udaj się na Battle Square. W prawej komnacie znajdziesz wiele muzealnych okazów, m.in. Keystone, którego szukasz. Przyjdzie właściciel kolekcji i zaproponuje Ci serię walk na ringu. Tym razem nie ma znaczenia ile walk wygrasz – nawet w przypadku natychmiastowej porażki i tak otrzymasz KeyStone. Różnica będzie tylko w dodatkowym przedmiocie jaki otrzymasz w nagrodę – czym lepszy wynik tym bardziej wartościowa nagroda. To już wszystko czego potrzebujesz, aby dostać się do Świątyni Starożytnych (Temple of Ancient). Niestety, kolejka, którą chcesz wrócić właśnie się zepsuła, więc jesteś zmuszony do pozostania w wesołym miasteczku co najmniej jedną noc. Pokaże się Cait Sith i zaproponuje noc w Ghost Hotel. Po krótkiej scence znajdziesz się w pokoju a przyjdzie do ciebie na randkę (!) Aeris lub rzadziej Tifa, Yuffie lub Barret (!!!). Nie ma to znaczenia, ale zwłaszcza ten ostatni partner może być zabawny (tylko bez skojarzeń, to tylko przyjacielska pogawędka, w końcu Barret ma żonę;) Najpierw pójdziecie na Event Square, gdzie weźmiecie udział w przedstawieniu teatralnym. Potem przejażdżka podniebną gondolą i kilka ciekawych filmików, FMV no i randka zakończy się przy wejściu do Gold Saucer, gdzie... zobaczysz Cait Sith'a uciekającego z kamieniem KeyStone. Goń go po różnych lokacjach aż dotrzesz do Chocobo Square, gdzie zdrajca odda kamień ludziom Shinry. Zostaniecie także zmuszeni do kontynuowania podróży ze zdrajcą, gdyż ludzie z korporacji porwali Marlene. Po rozmowie w hotelu czas wyruszyć na wyprawę do Temple of Ancient, gdyż kolejka została już zreperowana. Świątyni należy szukać na jednej z południowych wysepek – wygląda jak schodkowata piramida Majów.



(T) Temple Of Ancient

Przedmioty: Trident, Mind Source, Silver Rifle, Turbo Ether x2, Rocket Punch, Luck Plus materia, Morph materia, Princess Guard, Ribbon, Trumpet Shell, Megalixir, Nail Bat, Work Gloves, Dragon Armlet, Summon Bahamut materia, Gigas Armlet.
Po drodze do wejścia spotkasz kolejnych martwych mnichów a wewnątrz ledwo żywego Tsenga, jednego z Turków. Da Ci on skradziony wcześniej KeyStone, dzięki któremu dostaniesz się do serca świątyni. Znajdziesz się w prawdziwym labiryncie schodów, przejść i ścian. Radzę uważnie zaplanować drogę, aby nie zgubić żadnego interesującego przedmiotu. Zobaczysz też fioletowego gostka uciekającego, gdy tylko się do niego zbliżysz. Po kilku próbach dojdziesz wreszcie do pomieszczenia, gdzie rezyduje nieznajomy – będziesz mógł u niego zakupić przedmioty, odpocząć i nagrać stan gry. Gdy dojdziesz do jaskini z toczącymi się kamieniami radzę uzbroić się cierpliwość. Czeka Cię bowiem zręcznościówka – musisz wbiegać po wycięcia w kamieniach tak, aby nie zgniotły Cię one (nie martw się, nie tracisz energii, tyle, że jesteś zmuszony zaczynać zabawę od początku). W połowie trasy zobaczysz jeziorko, z którego warto zabrać Morph materię, po czym kontynuować zabawę z kamieniami, aż do końca ścieżki. Obejrzyj scenkę i idź do końca korytarza. Skorzystaj z usług fioletowego ludka i wejdź do planszy z zegarem. Tu czeka Cię trochę biegania, ale warto skorzystać z naszej podpowiedzi a oszczędzisz rozczarowań.

Godzina na cyferblacie:
I, III – skrzynka pełna potworów, za pobicie których i tak nic nie dostaniesz.
II, IX, XI – przejście zawalone kamieniami.
IIII (nie IV) – skrzynia z najlepszą bronią Aeris.

Princess Guard
V – ścieżka prowadząca do skrzyni z Ribbon.
VII – skrzynia z Trumpet Shell, bronią dla Cait Sitha.
VIII – skrzynia zawierająca Megalixir.
X – stąd przyszedłeś.
VI i **XII** – wejdź tu dopiero, gdy zwiedzisz wszystkie pozostałe pokoje.

Możesz też dać się zepchnąć na dół przez wskazówkę sekundową, dzięki czemu będziesz mógł zebrać Nail Bat (broń dla Clouda) oraz wygrać Turbo Ether od dwóch smoków, które Cię napadną.

Teraz udaj się na godzinę VI a zobaczysz uciekającego fioletowego gostka. Musisz go gonić po wyjściach tak, aby uprzedzić jego wyjście – mnie udało się trafić od razu we właściwą dziurę. Należy tu wiedzieć, że możesz spadać niżej z końców platformy.



Gdy już go złapiesz, skorzystaj z jego usług (odpoczynek, Save) i wejdź w otwarte drzwi na górze planszy. Po kilku scenkach w następnej planszy przyjdzie Ci walczyć z wielkim, ognistym smokiem.

Boss – Red Dragon Straszydło jest silne, ale dobrze przyjmuje magię opartą na wodzie (Leviathan, Enemy skill "Aquabreath") lub lodzie (Ice3, Summon Shiva). Nie działają na niego natomiast Demi, a czary oparte na ogniu tylko go leczą (i to pokaźnie). Po wygranej walce dostaniesz Dragon Armlet.

Po walce koniecznie zbierz Summon Bahamut materia po czym podejdź do małego, unoszącego się przedmiotu po prawej stronie. Po scence wyjdź i idź na drugą stronę zegara. Tam spotkasz następnego twardziela.

Boss – Demons Gate Ten potwór jest niezły. Jedyna magia którą możesz go trochę podniszczyć jest zebrany przed momentem Bahamut – reszta prawie na niego nie działa. Staraj się więc przyspieszyć drużynę, jego zwolnić lub zastopować, a potem uderzaj fizycznie i limitami. Uważaj na jego specjalne ataki – mogą powodować stratę nawet 2000 HP. Po wygranej walce otrzymasz Gigas Armlet.

Potem już czeka Cię tylko nieinteraktywna scenka w świątyni, po której będziesz zmuszony oddać Sephirothowi Black Materię. Pobijesz też Aeris (nie da się tego uniknąć). Po scence obudzisz się w Gongaga obok swoich przyjaciół. Aeris zniknęła i trzeba ją odszukać (na szczęście masz w kieszeni wszystkie jej materie). Wróć więc do samolotu i płyń na północny kontynent (jeśli zebrałeś już Summon Kjata, to wiesz gdzie to jest).

(U) Wioska Archeologów i Śpiący Las

Przedmioty: Buntline, Summon Kjata materia, Water Ring.

Wylądujesz na plaży i zobaczysz w lesie osadę w kształcie szkieletu zwierzęcia. Gdy wejdziesz tam okaże się, że jesteś w wiosce, gdzie prowadzone są wykopaliska. Pogadaj najpierw z szefem siedzącym w bramie, kup kilka ciekawych przedmiotów i zapytaj o Lunar Harp. Obieca Ci, że pomoże znaleźć Ci ten przedmiot, niezbędny do przejścia przez Śpiący Las. Zapłać za kopaczy, przydziel im bomby i każ kopać w miejscu, gdzie przetną się ich kierunki patrzenia. Następnego ranka powinieneś znaleźć Lunar Harp w skrzyni stojącej przy wejściu. Od razu nadmienię, że można też wykopać inne przedmioty (Potion, Ether etc.) lub Buntline (broń dla Vincenta, tylko gdy ten jest w drużynie) ale wtedy musimy rozkazać szukania Good Treasure/Normal Treasure. Po zdobycie upragnionego przedmiotu wejdź do lasu i zbierz biegającą (?!) między drzewami Summon Kjata materia (jeśli nie zrobiłeś tego wcześniej) i idź dalej. Idź dalej, zbierz ze skrzyni Water Ring a dojdziesz do wyjścia z lasu.



(V) Ancient City

Przedmioty: Magic Source, Aurora Armlet, Comet materia, Guard Source, Elixir, Enemy Skill materia, Wizard Brace.

Idź na północ, aż dojdziesz do lokacji przypominającej dno oceanu. Na rozstaju dróg udaj się w lewo, zbierz wszystkie przedmioty, obejrzyj sobie niebieski kryształ i wróć na rozstaj dróg i idź prosto (środkowa ścieżka) i wejdź do wielkiej muszli, na szczycie której znajdziesz Comet materię. Teraz zostaje już tylko dokładne przeszukanie wszystkich muszli po prawej stronie skrzyżowania. Gdy dojdziesz do muszli, gdzie będziesz mógł się przespać, skorzystaj ze sposobności, a akcja dalej potoczy się sama. W nocy udaj się ponownie środkową ścieżką, a w środku muszli pojawią się tajne schody, które wcześniej były zablokowane. Po zejściu na dół nagraj stan gry i podejdź do Aeris. Przyciskając [kółko] trzy razy spowodujesz atak na dziewczynę, ale i tak wyręczy Cię Sephiroth zabijając dziewczynę (od razu uprzedzam pytania – nie ma możliwości zapobiegnięcia temu ani też sposobu na wskrzeszenie jej w późniejszych etapach gry:(((Jednocześnie sprowadza on kolejne wcielenie Jenowy, z którym przyjdzie stoczyć pojedynek.

Boss – Jenova Life Jest to ostatni boss na pierwszym dysku, więc jednocześnie najtrudniejszy. Najlepiej używać na niego czarów ziemi (Quake, Summon Titan) lub innych (Summon Kjata, Summon Bahamut, Comet). Jenova ma kilka mocnych ataków, w tym najmocniejszy zwany Aqualung (może już się go nauczyłeś wcześniej), więc uważaj. Warto tez pamiętać, że na samym początku rzuca ona czar Reflect, który odbija niektóre zaklęcia i ty nimi dostajesz. Po wygranej walce dostaniesz Wizard Bracelet.

Po pokonaniu bossa obejrzysz wzruszającą scenkę i akcja potoczy się dalej a ty właśnie UKOŃCZYŁEŚ PIERWSZY DYSK!

Baron Jack

Unreal Druga Krew

„Nierealny" swym potężnym Single Player'owym prawym sierpowym zwalił z nóg najgroźniejszego rywala. Nawet najwięksi sceptycy wstali w tej chwili z miejsc. „Quake 2" cichutko popiskując zatoczył się do narożnika.



Teraz „Unreal" postanowił ostatecznie skończyć ze swym przeciwnikiem, aby zostać niekwestionowanym królem w dziedzinie gier FPP. John Carmack, wraz z id Software spuścili głowy, dając w ten sposób znak, że ich dziecko nie ma żadnych szans na przeżycie tego ciężkiego pojedynku. „Unreal" zaostrzył ząbki i wyjął z rękawa kartę multi-player. Zacisnął pięść i nakierował ją w stronę „Wstrząsu". To już ko... chwileczkę – cios był niecelny. „Quake" odpiera atak – lewa-prawa, lewa-prawa. Mój Boże, w tej chwili ring to jedna wielka kałuża krwi. Na polu rozgrywki wieloosobowej „Wstrząs" czuje się, niczym ryba w wodzie. Pokazuje swemu rywalowi: setki serwerów, tysiące graczy – fanatyków „Quake'a", dziesiątki turniejów! „Unreal" chwieje się, po czym upada na deski! Cała sala zadrżała, szefowie Epic MegaGames zakryli oczy. Sędzia odlicza: 1... 2... 3...

Mo(r)Downia

„Unreal" – w przeciwieństwie do „Quake 2" – od początku w kodzie miał zaimplementowane Boty oraz mapki, na których można było ćwiczyć swoje umiejętności. Kiedy chciałem zagrać przez Internet, na mojej drodze stanęły liczne przeszkody. Przede wszystkim były to przeogromne pingi oraz częste zawieszki. Panowie z firmy Epic obiecują wypuszczenie gigantycznego patcha, który z założenia ma „załatać" większość problemów. Pingi będą znacznie niższe, co powinno umożliwić normalną grę.

Ciekawie zapowiadają się konwersje. Na moim redakcyjny kompie już ściąga się wersja beta „Noname CTF" (Capture The Flag), którą z pewnością zamieszczę na kompakcie. W zapowiedziach są także: „Wolfestein 3D", „Manhunt", „Nali Forts", „Force Reckon". Najbardziej obiecujący z tej czwórki – moim zdaniem – zapowiada się „Manhunt". Jak można wywnioskować z nazwy, jest to polowanie na gracza. Kilka osób (jedna lub dwie) wcielają się w role uciekinierów, natomiast szóstka kolejnych w grupę pościgową. Każda z grup jest odpowiednio uzbrojona. Tak więc, uciekinierzy posiadają siedem typów broni, m.in. bazookę, grapling hook (hello CTF), nóż, miny, czy karabin snajperski. Grupa pościgowa dysponuje dwoma automatami. Wielką zaletą konwersji ma być je niezwykły realizm. Celny strzał w nogę skutecznie uniemożliwi uciekinierowi skakanie, czy bieganie. Strzał w głowę natomiast kończy się śmiercią delikwenta. Całkiem smacznie.

„Wolfestein 3D" uznawany jest za pradziadka wszystkich shooterów FPP. Teraz dzięki engine'owi „Unreal'a" ożyje ponownie na naszych twardzielach. Wygląd gry ma pozostać niezmieniony – wszystko będzie wyglądać jak za czasów 386-tki wzbogacone o najświeższe fajerwerki graficzne. Zapowiada się iście brutalna jatka. Posoka faszystowskich łotrów ponownie rozbryzga się na ekranach naszych poczciwych monitorów. Autorzy konwersji szykują dla nas nowy lewel: obóz koncentracyjny. Słabo?







To Już Koniec...

4... 5... Mimo wszystko „Nierealny" zbiera resztki sił, chwyta liny i próbuje wstać. „Quake 2" nie może uwierzyć, że po tak silnym combosie jego rywal próbuje się jeszcze podnieść. „Wstrząs" chce zagrać nieczysto; dobić ledwo wstającego przeciwnika. „Unreal" na szczęście zdążył zablokować cios i lekko zamroczyć „Quake'a". Znów czuje się panem ringu – pokazuje boty (które były już od początku dodane w grze), nadchodzące konwersje, CTF, a także edytor „UnrealED". „Quake 2" nie czekając na kontrę przeciwnika przedstawia swoje zalety: dziesiątki konwersji, różne rodzaje edytorów, botów, setki mapek, a także niskie – w porównaniu z „Nierealnym" – pingi. Ciosy przeciwników sięgają celu, „Nierealny" wraz „Wstrząsem" padają na dechy. Lecz jeden wstaje. Tak! Panie i Panowie – zwycięzcą jest... A właśnie – kto według Was jest zwycięzcą? Może jakaś mała dyskusja? Zainteresowanych zachęcam na wysyłanie listów na adres: groovy@kki.net.pl lub listownie z dopiskiem „gRoovy". C Ya Soon!

gRoovy

The Journeyman Proj

Trzecia część przygód agenta Gage'a Blackwooda jest na razie najlepszą z całej trylogii „The Journeyman Project". Poniżej agent Piotres przygotował specjalną solucję, dzięki której mamy pewność, że kontinuum czasoprzestrzeni pozostanie nienaruszone.



Na wstępie kilka uwag. Po pierwsze – rozmawiaj ze wszystkimi o wszystkim. Po drugie – pamiętaj, że w kombinezonie nie możesz dać się nikomu zobaczyć (poza jednym wyjątkiem), jak również nie możesz zmienić postaci bezpośrednio na czyichś oczach. Słuchaj Artura – często podpowiada różne rzeczy. No i wreszcie najważniejsze – pamiętaj, żeby „łapać" kombinezonem wszystkie osoby, jakie tylko napotkasz.

Morze Śródziemne

6 października 1262 p.n.e.

Idź przed siebie. Znajdziesz kombinezon angentki nr 3 i Artura. Nie wchodź do wieży tylko idź dalej, aż na kawał betonu. Tam zauważysz Elliota Sinclaira. Weź linę z ziemi. Wejdź do wieży, użyj liny na urwanych schodach. Wspinaj się na szczyt, otwórz klapę, potem po drabinie. Obejrzyj część klucza czasowego.

Andy

29 stycznia 524 n.e.

Z dna zabierz kamień, potem wyciągnij drugi. Wyjdź ze studni, zabierz kołowrót leżący w pobliżu. Udaj się przed siebie, skręć w lewo między skałami. Z ruin zabierz kosz. Wracaj i idź dalej. Przy przepaści zamontuj kołowrót, ściągnij balon, zamontuj kosz. W powietrzu złap zwisającą linę z hakiem. W drugim balonie znajdziesz część klucza.

Himalaje

15 kwietnia 1219 n.e.

Zejdź niżej, zabierz kawał drąga i kołowrót. Ten drugi umieść w mechaniźmie w pobliskim budynku. Przekręć, opuścisz most. Zejdź po nim na dół. Jeszcze niżej znajdziesz przysypany klasztor. Drągiem otwórz jedno z okien. Po posążku buddy przejdź jeszcze dalej, aby odnaleźć ostatnią część kodu.

Morze Śródziemne

5 października 1262 p.n.e.

Otwórz klapę i zejdź piętro niżej. Zabierz tryby i umieść je w pobliskim mechaniźmie. Rusz dźwignią 5 razy i wyjdź przez okno. Odwróć się i rusz dźwignię. Murem przejdź na rusztowanie, a potem z niego na maszt i zejdź na pokład statku. Zabierz kawałek materiału, bosak i kawałek dalej zeskocz na nabrzeże. Idź do żebraka i przybierz jego postać. Porozmawiaj. Zwróć uwagę na jego wypowiedź o brzydkiej pogodzie. Wracaj na statek i pokaż się kapitanowi. Poproś go o wsparcie. Znów dowiesz się, że pogoda jest brzydka. Teraz na nabrzeżu odnajdź przewoźnika. Zmień się w kapitana i poproś o przewiezienie do wiatraka. Daj monety. Tam porozmawiaj z młynarzem (brzydka pogoda). Wracaj na prom i poproś do świątyni. Płyń do nowo odkrytych lokacji. Znajdź garncarza i jako świątynny strażnik wypytaj go o wszystko. Idź do jego, siostry która wyrabia oliwę, obejrzyj amfory, porozmawiaj, a potem wracaj do garncarza. Zmień się w jego siostrę i obiecaj popilnować pieca. Użyj maszyny do wyrobu gliny i weź jej nieco ze sobą. Ze stolika weź też gotowe amfory. Idź do warsztatu oliwnego i użyj gliny na symbolu na amforze. Skacz do El Dorado.



Andy

28 stycznia 524 n.e.

Odwróć się i idź do studni. Złap postać chłopaka i jako tenże udaj się do stajni, gdzie porozmawiaj z ojcem. Teraz przeleć balonem do dalszej części miasta. W piramidzie naprzeciwko obejrzyj malowidła, szyb w podłodze i z koszyka zabierz złoty pergamin. Pod postacią chłopca porozmawiaj z artystą. Udaj się jeszcze do głównej świątyni, dokąd jednak nie wpuści Cię strażnik. Wracaj na Atlantydę.

Morze Śródziemne

5 października 1262 p.n.e.

Przed sklepem z oliwą na płachtach suszą się owoce, obok stoi waza z gotowym produktem. Nabierz go trochę do miski. W warsztacie garncarskim otwórz piec i włóż tam kawał gliny oraz złoty pergamin. Zamknij drzwi i obróć kołem. Po chwili zrób to raz jeszcze i otwórz piec. Zabierz złoty medalion, płyń do świątyni. Pokaż medalion strażnikowi, a następnie wracaj do promu i płyń do środka. Tam nabierz do amfory nieco uzdrawiającej wody, a następnie podejdź do szybu od prawej strony i obejrzyj drzwiczki. Zamknij je używając bosaka, woda przestanie płynąć. Płyń do doków. Idź do egipskiego kapitana jako żebrak i powiedz mu hasło „nasty weather". Poznasz odzew. Idź jako kapitan do żebraka i powiedz mu „may rain". Dowiesz się o podziemnej opozycji istniejącej na Atlantydzie. Wypytaj o szczegóły i płyń do wiatraka. Tam powiedz „long winter" i wypytaj o wszystko. Udaj się do doków i zabierz miskę z miejsca, gdzie wcześniej siedział żebrak. Wracaj do wiatraka i obejrzyj maszynerię pośrodku pomieszczenia. W górę wystaje potężna drewniana kolumna, przy której z jednej strony przyczepione jest małe kółko. Weź linę z podłogi i przeciągnij ją do tego kółka. Teraz zakręć maszyną – otworzysz przejście. Zejdź na dół.

Użyj drabiny, obejrzyj malowidła i wysłuchaj Arthura. Porozmawiaj z kapłanem w pomieszczeniu po lewej. Gdy sobie pójdzie, obejrzyj zegar wodny i w brakujące miejsce wstaw dopiero co otrzymany trybik. Pokręć korbą, udaj się po schodach na górę, gdzie otworzy się przejście. Teraz wystarczy już tylko otworzyć bosakiem zamknięte wcześniej drzwiczki. Zabierz pierwszą część artefaktu.

Himalaje

14 kwietnia 1219 n.e.

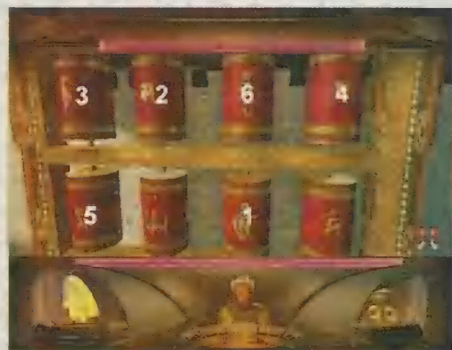
Na ścieżce leży pielgrzym – złap jego postać. Teraz odwróć się o 180 stopni i idź po schodach do budynku z mostem. Zmień się w pielgrzyma, zanim wejdziesz po schodach. Tam złap postać strażnika, zmień się i wracaj do leżącego na ścieżce. Wypytaj go o wszystko. Przejdź przez zwykły most wiszący, ten obok miejsca, z którego zacząłeś. Przeczytaj symbole ze ściany, napis (ważne) i posłuchaj trochę głę-

ect: Legacy Of Time

dzenia o Artura mantrze. Zwróć uwagę na kolory. Obejrzyj buddę po prawej i przeczytaj napis u podstawy. Teraz idź w lewo (zignoruj wejście do kanału wentylacyjnego), po schodkach aż do klasztornego „ogrodu botanicznego". Porozmawiaj z ogrodnikiem. Teraz wracaj na drugą stronę przepaści do domku ze strażnikiem. Jako ogrodnik porozmawiaj z nim, a potem poproś o otworzenie mostu. Przejdź na drugą stronę. Wejdź do świątyni niebieskiego Buddy naprzeciwko. Na wyciągniętej ręce figury połóż miskę żebraka z Atlantydy. Zabierz niebieską kulę. Pod postacią ogrodnika porozmawiaj z Lamą w alkowie obok. Wyjdź na zewnątrz. Nieco po prawej jest namiot... Czyngis Chana, który nieudolnie klepie mantrę (bwahahaha — historycy się uśmieją ;-) Spróbuj z nim pogadać jako pielgrzym, aby zobaczyć jak osiągnął wewnętrzny spokój. Zmień się w lamę. Wypytaj Chana o wszystko. Zanim wyjdziesz z namiotu, zwróć jeszcze uwagę na otwór kratki wentylacyjnej w tyle. Teraz możesz udać się dalej na prawo, do świątyni z Kręgiem Życia.

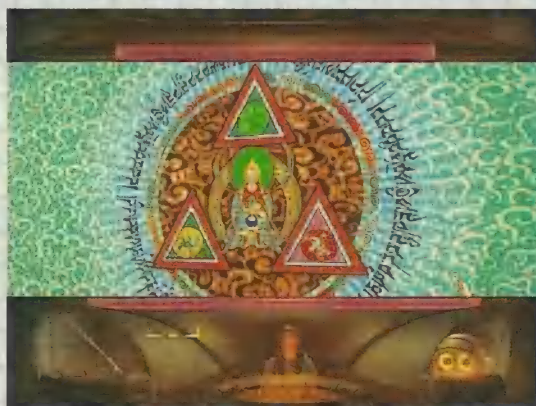
W przedsionku jest stojak ze specjalnymi młynkami. Musisz na nich wygrać kolejne dźwięki mantry. Kręć nimi według numerów jak na screenie poniżej.





Młynek nr 4 wymaga wcześniejszego naoliwienia (użyj oliwy z miski, którą czerpałeś w Atlantydzie). Zabierz kulkę. Wejdź do środka. Tam na malowidle widać dokładnie, co należy „sprezentować" każdemu buddzie. Wracaj do Lamy w świątyni i pogadaj z nim jako Czygis Chan. Wypytaj go o wszystko, w tym także o każdy ze światów (realms). Gdy spytasz o światów zwierząt, zada Ci zagadkę. Odpowiedzią jest IGNORANCE. Dostaniesz księgę. Wracaj po pomostach do zielonego lamy (ołtarz Świata Zwierząt). Połóż na nim księgę – zabierz kulkę. Idź w stronę „ogrodu botanicznego". W ścianie będzie wejście do tuneli, z którego w końcu skorzystaj. Aby otworzyć kratkę, trzeba użyć bosaka.

Wewnątrz idź przed siebie, w pomieszczeniu skręć w lewo. Powinieneś dojść pod ogród. Użyj leczącej wody ze źródeł w Atlantydzie na wystających korzeniach drzewa. Po drabince wejdź na górę i podejdź do drzewa życzeń. Tam zabierz mapę tuneli, nóż i owoc, który połóż na ołtarzyku buddy obok. Wejdź do tuneli. Teraz podróżując nimi musisz dojść do wyjścia w namiocie Kahna. Nie jest to specjalnie trudne, może wymagać jednak trochę biegania na i pod powierzchnią, a to za sprawą kamiennych kręgów, które mogą blokować przejścia, a da się je otworzyć tylko z jednej strony. Pamiętaj też, że na sufitach tuneli co jakiś czas namalowany jest znak orientacyjny. Jeśli użyjesz na nim mapy, Artur zaznaczy strzałką Twoją aktualną pozycję. Od tej pory za każdym razem możesz użyć mapy, wystarczy tylko że „przeciągniesz" ją przed swe oczy i klikniesz. Poszukiwanym wyjściem na powierzchnię jest to najbardziej po prawej. W namiocie szybko zabierz miecz i wiej gdzie pieprz rośnie. W tunelach odnajdź jeszcze „piekło" – ołtarz duchów podziemnych. Teraz posiłkując się mapą musisz tak pootwierać przejścia, żeby doprowadzić do komnaty połączone ciepłe powietrze z dwóch „dolnych" ciepłych źródeł (Artur powie „you did it"). Spowoduje to roztopienie się posągu buddy i da możliwość zabrania czarnej kulki. Teraz już tylko wystarczy wyjść na powierzchnię.



Obok namiotu Kahna jest ostatni – czerwony budda. Połóż na nim miecz i zabierz szóstą kulkę. Ze wszystkimi idź do świątynii Kręgu Życia. Pośrodku stoi posąg, któremu daj odpowiadającą mu kolorem kulkę. Wejdź po schodach i powtarzaj czynność, aż dotrzesz na szczyt. Tam obejrzyj wszystko i zabierz złotą statuę. Zanieś ją pielgrzymowi na ścieżce, ale zanim mu ją oddasz, zamień swą postać na rzeczywistą (kombinezon).

Andy

28 stycznia 524 n.e.

Gramy pod postacią chłopca. Niestety, strażnik jest służbistą, trzeba więc odciągnąć jego uwagę. Przy wejściu jest wąskie przejście na lewo, gdzie przy ścianie stoi „zaparkowany" balon. Uwolnij go nożem, a droga stanie otworem. Następny strażnik również będzie miał pretensje, ale w porę pojawi się szaman. Odbądź z nim długą rozmowę, koniecznie pamiętaj o złapaniu jego postaci. Wracaj do części miasta z farmą. Idź do śpiącego przy studni chłopca i jako szaman porozmawiaj z nim. Poproś o talizman i powiedz „mine broke". Wracaj do świątyni i pójdź po schodach na górę. Wejdź do balonu i użyj talizmanu, aby wykrzesać iskrę. W powietrzu obejrzyj dokładnie wszystkie symbole, zobacz szczyt piramidy, w której pracuje malarz (zapisz położenie głów) i obejrzyj jeziorko. Zgaś palnik i idź tam po wylądowaniu (przez krzaki). Włóż talizman w otwór. Woda cofnie się, odsłaniając 4 rzędy rzeźb. Trzeba wybrać w każdym z nich taką głowę, jaką pokazano na szczycie piramidy. Idąc zgodnie z ruchem wskazówek zegara będą to od lewej: 5 na pierwszym panelu, 5 na drugim, 3 na trzecim, 1 na czwartym. Otworzy się zejście u podstawy jeziora. Gdy dalszą drogę zagrodzą Ci płomienie, wyjdź całkowicie na powierzchnię i wyjmij włożony wcześniej talizman. Woda z jeziora utoruje dalszą drogę. Tam tradycyjnie posłuchaj mądrości Artura, kliknij na język rzeźby i zabierz artefakt.

TSA – Kwatera Główna

Ostatnia zagadka. Z trzech elementów należy ułożyć znany wszystkim symbol (pokazany zresztą w lewym górnym rogu). Każdy z artefaktów wyświetla 3 różne wzory, które zmieniamy obracając go „w poziomie". Kręcenie artefaktem „w pionie" powoduje obracanie wzoru wokół własnej osi. Należy jeszcze pamiętać, że nakładające się wzory wzajemnie się niwelują. Zagadka nie jest trudna – Artur po pewnym czasie podpowie Ci właściwą kombinację. Aby było jeszcze łatwiej, na poniższym screenie przedstawiłem właściwą kombinację wzorów wszystkich trzech artefaktów.



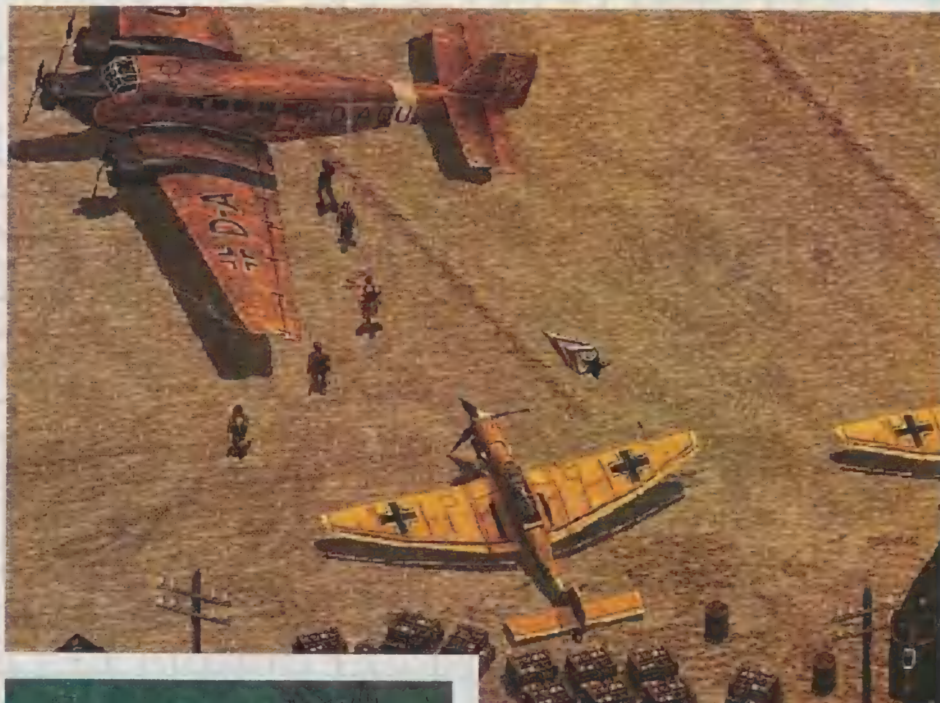
Artefakty 1 i 3 ustawione są we właściwej pozycji. Teraz wystarczy tylko obrócić Artefakt nr 2 w kierunku wskazywanym przez strzałkę.

Do zobaczenia w części czwartej.

The Journeyman Piotres

Commandos: Behind

No to macie cośta chcieli. Tymi słowy witam Was, moi kochani specjaliści od „cichej roboty". Na tych stronach zapoznacie się z tymi wszeteczeństwami jakie w głowy nieszczęsnych kursantów wkładał niejaki mjr. Galina(t). Wszelkie związki z osobami i wydarzeniami rzeczywistymi są jak najbardziej zrozumiałe.



Poniższy poradnik nie ma na celu poprowadzenia Was za rączkę przez kolejne misje. Wynika to z bardzo prostej przyczyny – całkowicie zatracilibyście klimat tej niesamowitej gry, i szybko o niej zapomnielibyście. A to ciasto należy jeść delektując się każdym kęsem.

Serce w Plecaku...

Tym żołnierz skuteczniejszy im lepszą ma broń. Ta stara prawda znajduje potwierdzenie i w tej grze. Problem z „Commandos" polega jednak na tym że nasi kochani T(fu)wórcy zapomnieli o podstawowej zalecie oddziałów Commando – o elastyczności i wielozadaniowości tych oddziałów. Walczący w nich żołnierze szkoleni byli w posługiwaniu się bronią przeciwnika. Ta podstawowa prawda została tutaj totalnie olana. Nie będziemy więc mogli podnieść giwery zastrzelonego wroga i jej użyć, ale na szczęście mamy w zespole kierowcę, który potrafi obsłużyć sprzęt ciężki (patrz punkt Brothers in Arms). Każdy z naszych podopiecznych posiada przypisane mu oporządzenie.

- **Marines (Nurek)** – harpoon, pistolet, nóż. Wyposażenie dodatkowe: ponton (nie zawsze)
- **Kierowca** – pistolet maszynowy (tzw. grease gun) – niestety, tylko w początkowych misjach, pistolet.
- **Dowódca** – pistolet, nóż.
- **Szpieg** – trucizna, pistolet.
- **Saper** – pistolet, ładunki wybuchowe (w zależności od misji może to być odpalany „po kablu" trotyl, ładunek zegarowy lub klasyczny dynamit z lotem).
- **Snajper** – sztucer snajperski, pistolet.

Borthers in Arms

Zespół, ekipaż, team... Grupa ludzi dzielnie wojująca. Męska przyjaźń, picie z jednej manierki, pot, krew i brudne skarpetki. Oto całe jestestwo armii. Nasi podopieczni są prawdziwymi specjalistami w swoim fachu. Nie należy nigdy jednak o tym zapominać iż tylko w grupie, uzupełniając się wzajemnie, będą w stanie wykonać powierzone im zadania. Nigdy o tym nie zapominajcie. Nawet najlepszy napastnik nie poradzi jeśli nie gra z nim w zespole pozostała „dziesiątka". Twoi ludzie z grupy są specjalistami w swoich dziedzinach, saperka, jeżdżenie pojazdami wroga i inne numerki nie są im obce. Jednak twórcy gry spowodowali iż żaden z naszych ludzi nie ma dublera (co w rzeczywistych oddziałach nie ma miejsca) co gwałtownie ogranicza nam pole działania. Jeden człowiek – jedna robota. Ta złota zasada towarzyszyć nam będzie od początku do końca. Oto kilka słów o przeznaczeniu naszej ekipy i jej możliwościach...





- **Marines (Nurek)** – generalnie zapewnia nam transport na miejsce uderzenia, tylko dzięki niemu można przedostać się przez kanały. Dzięki możliwości nurkowania niezauważenie „zdejmuje" strażników z pobrzeża. Jest jednak mało mobilny (podobnie jak i saper) i należy pamiętać że nawet biegnąc może nie dać sobie rady z uniknięciem wzroku strażnika. Ze względu na posiadanie noża nadaje się do „cichej roboty".
- **Kierowca** – postać o kluczowym znaczeniu, jego umiejętności prowadzenia nieprzyjacielskiego sprzętu zmechanizowanego i obsługi broni (od cekaemu do działa przeciwpancernego) powoduje iż w późniejszych etapach rozgrywki oddaje on nieocenione usługi czasami prowadząc bardzo niekomandoskie działania (rozpędzony wóz pancerny plujący ogniem naokoło). W pierwszych misjach posiada świetny peem, którego potem niestety „zapomina".
- **Dowódca** – prawdziwy lider – mięśnie jak melony. Wzbudziło to trochę naszego śmiechu, ale... facet to prawdziwy Herkules. Swoim nożem świetnie zadaje bobu przeciwnikom, jednak jego największą zaletą jest właśnie siła. Potrafi przenosić zwłoki przeciwników (bardzo przydatne przy subtelnym działaniu) i beczki z eksplodującą zawartością. Bywa to bardzo przydatne przy niszczeniu baraków wroga.
- **Szpieg** – nie jest to może heros na miarę H.Klossa ale zawsze. Posiada unikalną zdolność „szprechania", a dzięki załączonemu umundurowaniu przeciwnika (choć nie zawsze, czasami trzeba je dopiero zdjąć z linki na której się suszy) może zatrzymać ruch patrolu wroga. Posiada także strzykawkę z trucizną, ale należy bardzo uważać podczas iniekcji – nawet mundur wtedy nie pomoże! Generalnie jest to człowiek do specjalnych poruczeń.
- **Saper** – trzon niszczycielski naszej brygady. Mało mobilny, uzbrojony tylko w pistolet (i czasami w granaty), ma w plecaku ładunki wybuchowe, a czasami także i nożyce do cięcia siatki ogrodzeniowej. Jest jedynym gościem zdolnym do zniszczenia nieprzyjacielskich pozycji umocnionych i sprzętu zmechanizowanego. Śmiercionośny fachowiec o wytrzymałości kurzego jajka.
- **Snajper** – postać, na której najbardziej odcisnęła się ręka T(fu)wórców. Dzięki sztucerowi snajperskiemu potrafi stać się najniebezpieczniejszym członkiem naszej ekipy. Jednak nasi aUtorzy kochani dali nam bardzo skromny zapas amunicji. Ma niezwykle wielką skuteczność na gigantyczne dystanse, w zwarciu jest jednak słaby jak dziecko.

Do Boju!

Misje jakie będziemy wykonywać generalnie można pogrupować na sabotażowe, ratunkowe i związane z

Enemy Lines

Czyli.... z pamiętnika weterana ZBOWiD-u.

egzekucją określonych osób. I właśnie ta kolejność wskazuje na „hałasowość" akcji. W zasadzie zawsze powinniście postępować niezwykle cicho, a sięgnięcie po giwerę musi być ostatecznością. Tylko sprawne działanie całej ekipy gwarantuje sukces. Temu właśnie służy zaimplementowany widok z kilku kamer. Czasami używanie go jest jedynym rozwiązaniem. Gra przez swoją „technikę" potrafi nam na początku podpowiedzieć sposób wykonania misji. Po prostu nie dostajemy do każdej misji całej ekipy, ale jej poszczególnych członków, co ze względu na ich wysoką specjalizację sugeruje postępowanie (np. w misjach gdzie nie jest potrzebna do ukończenia obecność Marines, po prostu go nie ma). Inną sprawą jest różnorodność sprawnościowa naszych herosów. Najszybciej porusza się dowódca, a potem jego nie załadowani sprzętem koledzy, na samym końcu tkwią tacy jak saper czy marines. Zaraz po odpaleniu misji musisz przyjrzeć się swojemu składowi, a potem wyposażeniu. Jest ono modyfikowane i samo przeglądnięcie zawartości kieszeni naszych gierojów może nam pomóc (np. saper czasami dostaje szczypce do cięcia siatki czy granaty). Drugim ruchem powinno być sprawdzenie zasięgu „postrzegania" nieprzyjacielskich wartowników. Zawsze można spróbować znaleźć lukę w systemie ochrony, lub uczynić ją za pośrednictwem snajpera. Ważne jest by jak najpóźniej wywołać stan alarmu. Szczególnie zwrócić uwagę należy na patrole wędrujące po mapę. Mają one długą drogę marszu i mogą nas zaskoczyć podczas przemykania się. Przy uderzaniu na obozy warowne naszą uwagę zwrócić powinny wieżyczki strażnicze i stanowiska CKM-ów. Snajper powinien się nimi szybko zająć, a potem warto zastanowić się nad celowością przejęcia tego punktu przez Kierowcę (uwaga! CKM ma mniejszy zasięg niż karabiny wartownicze!). Następnie skoncentrujmy się na celu naszej misji. Czasami droga do niego jest bardzo długa i trzeba przy okazji wykonać kilka zadań dodatkowych (znaleźć ponton, zlikwidować strażnika na strażnicy etc.). Innym razem uderzenie powinno być gwałtowne i bezpośrednie (bardzo rzadko zdarzają się takie misje). Generalnie... myślenie górą! Uciszanie strażników powinno się odbywać przy pomocy noża lub snajperki (najciszej) w ostateczności należy sięgać po głośniejszą broń palną. Jej użycie oznacza praktycznie dekonspirację. W momentach większego zagrożenia musimy ukryć naszą brygadę i oczekiwać na „gości". Najlepiej wtedy znaleźć jakiś zaciszny róg i strzelać z bliska. Niwelujemy wtedy zasięg broni wroga, ale strażnicy lubią podchodzić z kilku stron – strzeżcie się! Zawsze dążcie do opanowania pojazdów wroga, to najpewniejsza metoda odniesienia sukcesu, ale trzeba się przy niej ostro zmóżdżać. Czego Wam życzy...

Jagd52





Sanitarium

„Sanitarium" to dość niecodzienna przygodówka, którą najlepiej przechodzić samemu, powoli odczytując wszystkie niuanse fabuły. Jednak aby Waszą zabawę uczynić bezstresową – przygotowaliśmy pełną solucję.

1. Tower Cells

Wyłącz alarm i z jednej z sąsiednich cel zabierz ręcznik. Pogadaj z err...współpensjonariuszami i udaj się w prawo. Tam użyj ręcznika na kablu wysokiego napięcia. W sterówce otwórz mostek i wejdź do środka. Kable połącz zgodnie z kolorami gniazdek (czerwony, żółty, czarny). Włącz odtwarzacz i naciśnij „play". Z szafki zabierz klucz, z szuflady notatki.



Przeczytaj je. Wracaj do wieży, użyj klucza na statule anioła. (tej świecącej).

2. The Innocent Abandoned

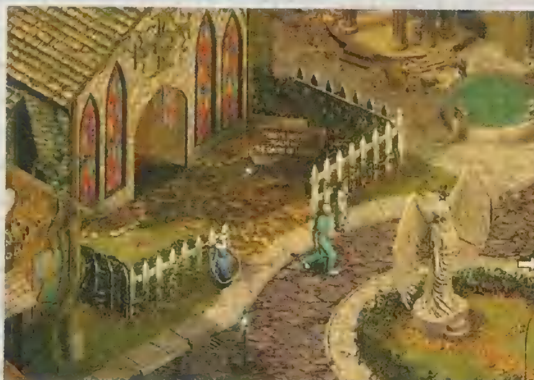
Cierpliwie gadaj ze wszystkimi dzieciakami w miasteczku. Po pewnym czasie powinieneś przypomnieć sobie swoje imię. Idź na cmentarz, tu też rozmów się z milusińskimi. Z szopy zabierz łom. Niedaleko są trzy zabawki-huśtawki. Zepsuj jedną z nich i zabierz ze sobą. Idź do kościoła. Przeczytaj tablicę przed nim i ulotki w środku. Pogadaj z dziewczynką ze skakanką. Idź do ratusza, gdzie przeczytaj ulotki. Możesz też wpaść do lasku za sklepem z rybami. Drzwi do szkoły otwórz łomem. Potem zajrzyj do domku za rzeczką. Obejrzyj klepsydrę i przeczytaj pamiętnik. Na cmentarzu dotąd drażnij Dennisa aż zaproponuje ci pojedynek w chowanego. Zgódź się. Idź do jeziora przez lasek. Pierwszy z dzieciaków chowa się w beczce przy sklepie z rybami. Dennis jest w szkole. Kolejny jest w kościele, następni na drzewie na tyłach ratusza i w domku za mostkiem. Teraz idź do fontanny po obiecaną nagrodę – klucze do sklepu. Niestety, musisz odnaleźć jeszcze Carol. Wczuj się w atmosferę gry... i już pewnie wiesz, co robić. Zabierz łopatę dziewczynce i udaj się na cmentarz. Tam rozkop środkowy nagrobek. Nareszcie możesz odebrać klucz Dennisowi. Obejrzyj obie izby sklepu, zabierz kanister i przeczytaj wycinki. Idź do zerwanego mostku i w dziurę wrzuć sprężynującą zabawkę. Porozmawiaj z Marią, wyjaśni się wiele spraw. Szyfr do bramki to numer psalmu – 451. W ogrodzie zabierz kosę. Będzie niezbędna, gdy zaczną atakować cię ptaki. Idź cały czas przed siebie, a na końcu spotkasz „dyniowatego". Na razie jest nieśmiertelny, ale możesz odstraszyć go wymachując orężem. Rozbij wszystkie dynie wokół krzyża, a dopiero potem dyniowatego. W szopie znajdziesz Matkę. Rozmów się z nią. Z silnika starego traktora zabierz kabel. Obok leży klucz. Wracaj do miasteczka. Użyj klucza na kranie przy fontannie, będziesz mógł zabrać gumową rurę. Przed kościołem leży sterta kamieni. Rzuć jednym z nich w dzwon, a przybiegnie chłopak z nad jeziora. Teraz możesz mu zabrać wędkę, którą wyłowisz piorunochron z rzeczki (przy moście). Otwórz wlew paliwa w rozbitym samochodzie i za pomocą węża przelej trochę paliwa do kanistra. Wracaj do mamuśki. Połóż metalowy piorunochron na meteorycie. Nalej paliwa do generatora. Połącz kablem piorunochron z generatorem i włącz go. Burn, baby burn! Wracaj do miasteczka i porozmawiaj z Mary.

3. Courtyard

Pogadaj z wszystkimi osobami na dziedzińcu. Zajrzyj też do kaplicy. Czas pójść do pracowni dr. Morgana. Porozmawiaj z nim i posłuchaj wiadomości w radio. Podmień odgrywaną płytę na tę koloru czerwonego – łysol zacznie odstawiać balety, odkrywając przy okazji poszukiwany krzyż. Zabierz go i zanieś do kaplicy. Otrzymaną miotłą otwórz skrzynkę przy drzwiach do pracowni doktora. Teraz skieruj wszystkie połączenia tak, żeby woda ze wszystkich rur spłynęła do jednego „ujścia" na dole. Pociągnij za spłuczkę i idź przejrzeć się w fontannie.

4. Circus Of Fools

Popatrz przez lornetkę. Porozmawiaj z śpiącym na wejściu szefem. Dostaniesz darmową wejściówkę. Tradycyjnie już, porozmawiaj ze wszystkimi możliwymi osobami (w tym od chłopca w prawym górnym rogu wyciągnij informację, że siłacz pisze wiersze). Udaj się do atrakcji w której sprawdzisz siłę (ta z ośmiornicą, którą grzmoci się w łeb kotwicą). Wygraj kilka razy z rzędu, również i w sąsiednich budkach (z kręgielni w ten sposób będzie można zabrać jeden kręgiel). Mając co najmniej siedem biletów udaj się do dużego namiotu. Porozmawiaj z Inferno (kobieta-połykacz ognia). Obieca ci przekazać swą wiedzę. Teraz porozmawiaj z siłaczem, wypytaj go o wiersze i Inferno, namów, żeby zrobił sobie tatuaż. Z budki w przy lewym krańcu mapy będziesz mógł teraz zabrać igłę. Poproś też właściciela o paliwo. Zanieś je Inferno, nauczy cię połykać ogień. Daj kręgiel dla żonglującego klowna, dostaniesz piłeczkę. Z igłą idź na „Plażę Szajbusów" (prawy dolny róg). Daj 7 biletów



na wejściu i wypuść z klatki człeko-psa (igła otworzy kłódkę). Koło chatynki jedynej nie-cyrkowej rodziny na wyspie (tam gdzie chłopiec, prawy górny róg) znajdziesz puszkę ze smarem. Spójrz do dziury w ziemi przy beczkach. Idź na plażę, naoliw starą dźwignię, uruchom karuzelę. Figurze klowna dopraw nos z piłeczki, co pozwoli ci wejść do „House of Horror". Porozmawiaj z wróżką na końcu ścieżki. Wracaj w prawy górny róg mapy i wskocz do dziury.

5. The Cave

Używając lusterka (masz je z House Of Horror) podpal kupkę chrustu i użyj na nim różdżki do plucia ogniem. Idź z nią wgłąb jaskini. Uważaj na spadające stalaktyty, a gdy zobaczysz mackę, potraktuj ją ogniem. Pod koniec trasy spotkasz potwora w całej okazałości. Atakuj jego oko. Po walce wyjdź do góry.

6. Mansion

Wędruj po pokojach, obserwując wszystkie duchy. W pokoju na górze znajdziesz klucz, który otwiera zegar w hallu. Przestaw go na szóstą. Idź do gabinetu ojca i zabierz klucz i kasetę, którą obejrzyj w pokoju na górze. Kluczem otworzysz drzwi na strych. Tam przy misku jest kolejny kluczyk, którym za chwilę otworzysz kufer. Przesuń trampolinę i dostań się na drugą stronę. Tam ze skrzyni zabierz lalkę. Idź za duchem do pokoju dziecięcego.

7. Laboratory

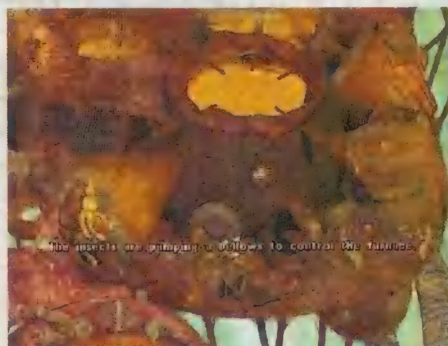
Idź do wieżyczki po prawej. Zabierz zza obrazu kurek. Wysłuchaj radia. Idź na lewo – w dziurę w rurze włóż kurek, przekręć i spójrz na maszynę. Pokręcając kołem i przełączając dźwignię musisz doprowadzić do uwolnienia kuli z elektromagnesu. Sęk w tym, że skobli jest 8, a twoja „otwieraczka" ma tylko 3 zęby. Trochę kombinowania powinno jednak załatwić tę zagadkę (łańcuchem resetujesz). Wejdź do środka, odsłuchaj magnetofon, obejrzyj napisy na tablicach. Na każdej z nich wybierz wszystkie duże litery rozpoczynające zdania. Teraz ułóż z nich wyrazy – na kolejnych tablicach: SALVATION, THE YOUTH, KEY HIDES TO. Idź do drzwi i powiedz – „Youth hides the key to salvation".

8. The Hive

Zabierz naszyjnik z ciała drona. To twoje ID. Pomieszczenie w lewym dolnym rogu otwórz dotykając żółtego czujnika. W środku porozmawiaj z cyklopem i



spróbuj pobawić się panelem. Zapytaj teraz technika (ten drugi robal w pomieszczeniu) o zwiększenie uprawnień, następnie zabierz jeszcze kawał odnóża (? – pincher) i wyjdź. Odnajdź kwaterę przed chwilą poznanego cyklopa. Hasło już znasz. W środku zabierz narzędzia, młot bojowy, obejrzyj TV. Idź teraz do głównej wytwórni (ta z olbrzymim kotłem). Młotem bojowym rozwal jedną z rur, a potem lewą dźwignią spopiel robala. Zabierz ramię mechaniczne i spójrz na kontrolki. Pojawi się dość pokręcona zagadka. Naciskając jeden z 3 przycisków na korpusie ważki otwieramy lub zamykamy skrzydełka. Należy w ten sposób ułożyć wszystkie znaki, umieszczone na liście po lewej. Tam wajchą wybieramy określony znak, po czym potwierdzamy jednym z dwóch mniejszych przycisków po prawej. Gdy już wyczerpiemy wszystkie kombinacje z danej barwy, zmieniamy ją środkowymi przyciskami na inną. Ufff... Po wygaszeniu pieca wracaj do domu cyklopa Gravina. Wypytaj go o wszystko, poproś o hasło do rozszerzenia uprawnień. Biegnij do robaka-technika i poproś o rozszerzenie. Do skanera włóż ramię mechaniczne. Idź do komnaty królowej. Pogadaj z ex-cyklopem, użyj ostrego odnóża na jednym z inkubatorów. Zanieś go dla Gravina. W komnacie Gromny wyjmij klucz spod poduszki i z sejfu tajemnicze „coś". Poczytaj instrukcję obsługi na tablicy. Idź do komnat królowej, na oblizgłym odwłoku po prawej użyj „coś". Pogadaj z kolejnym zmutowanym cyklopem. Posłuchaj melodii którą śpiewają młode w klatkach, powtórz ją potem na urządzeniu po lewej. Pogadaj z cyklopką (?), użyj narzędzi na maszynie, wykręć część. Wyjdź na zewnątrz, na „wysepce" na południu jest Gravin, rzuć mu część maszyny. Wracaj do królowej, na najwyższym piętrze po lewej jest lina, prowadząca na szczyt. Tam wykręć z maszyny drugą część i nawiewaj do portalu.





9. Morgue

Budzisz się w kostnicy. A już myślałem, że ta gra niczym mnie nie zaskoczy. Pogadaj z denatką (!). Przy drzwiach zagadka z cyklu głupich. Kręcąc kółkiem w prawym górnym rogu „naciągamy" sprężynę na full. Potem dźwignią (w lewo lub prawo) ją opuszczamy, a jeden z tłoków po lewej, przesunie się do zębatki. W ten sposób należy doprowadzić oba do ich drugiej „zębatki" i przekręcić koło środkowe. Udaj się do biura Dr. Morgana. Zabierz popiersie, urnę na prochy, zapałki. Popiersiem rzuć dwa razy w pękniętą ścianę – będziesz mógł zabrać rurę i odkręcić gaz. Idź do krematorium, załącz dźwignią piec. Z koszyka weź klucz francuski, następnie otwórz drzwiczki i połóż na blacie jedno ze stojących po lewej ciał (eek). Zamknij, po chwili otwórz, prochy zbierz do urny, zabierz też szklane oko. Idź do „przedpokoju", kluczem obluzuj obie biegnące tu rury i połącz za pomocą tej zabranej z ogrodu. Teraz możesz wejść do odmrożonej kostnicy. Otwórz górną szufladę najbardziej po prawej, rozmów się z jej mieszkańcem. Wypytaj dziadka o dziwne odgłosy. Otwórz jedną z szuflad w dolnym ciągu, drugą od lewej. Zajrzyj tam – bohater położy się na blacie i powie, że widzi coś wydrapanego. Użyj zapałek, następnie szklanego oka – odczytaj rymowankę. Wyjdź do parku. Pogadaj z drzewem, obejrzyj nagrobki. Na jeden z nich wysyp popioły. Znów porozmawiaj z drzewem i każ mu ustąpić. Zabierz kamień i użyj go na prześwitującym promieniu światła. Wejdź do środka. Gdy doktor Morgan ucieknie, obejrzyj wszystkie przedmioty i spójrz na kalendarz Aztecki. Rozwiązanie zagadki jest widoczne na przypiętej obok kartce papieru (trochę słabo, ale trudno). Od lewej będą to – słońce nad szczytami gór, wschód słońca z promieniami, słońce nad horyzontem, oko, trójkąt.

10. The Lost Village

Tradycyjnie rozmów się ze wszystkimi mieszkańcami wioski, w tym koniecznie ze wszystkimi dostępnymi duchami na wszelkie możliwe tematy (jeden z nich – przy świątyni wiatru, zażąda dowodu dobrych intencji, w zamian za przepuszczenie). Wejdź na schody świątyni przy jeziorze lawy, ale tylko do połowy. Rozmów się z Quetzalcoatlem i popchnij głaz po prawej – odblokujesz strumień lawy, który zaleje wodę formując most. W ten sposób dostaniesz się do ostatniego – szóstego ducha. Idź do „części mieszkalnej" wioski. Zabierz miskę z podwórka, porozmawiaj ze wszystkimi. Wypytaj gościa z młotem o jego córkę i naszyjnik. Wracaj do ducha przy świątyni wiatru. Powiedz mu o naszyjniku, następnie pchnij totem i przejdź po nim nad przepaścią. Głazy blokujące wejście po prostu przesuń. Po wstawce wracaj do świątyni. Uderzaj w gongi od największego do najmniejszego (jeśli popełnisz błąd, gongi przestaną „wibrować", więc odnalezienie właściwej kombinacji nie jest trudne). Zabierz symbol wiatru. Idź do świątyni wody – tej nad jeziorem. Kombinacja płyt otwierających wejście to od lewej 5,3,1,2,6,4. Ze środka zabierz symbol wody. Teraz odnajdź szamana (na zachodzie mapy). Porozmawiaj z nim na wszystkie możliwe tematy, wracaj do człowieka z młotem w domkach. Przekonaj go, aby poddał cię próbie. Do jej przejścia potrzebne są imiona wszystkich 6 duchów (już je masz). Teraz musisz je wymienić w odpowiedniej kolejności (pierwsze litery imion to



X,O,T,C,H,M). Po rytuale przejdź przez jezioro lawy i zabierz Pod of Might. Zanieś go szamanowi, a po walce porozmawiaj z nim. Jego krew zbierz do miski. Odwiedź chatę szamana i weź z niej kryształowe serce. Teraz idź do świątyni jaguara. Krew przelej do naczynia po lewej. Po prawej umieść kryształowe serce. W środku musisz ustawić właściwą kombinację znaków – od lewej będą to: głowa byka, księżyc, znaczek nieskończoności, maska, gwiazda, ryba, okrąg z plusem w środku. Zabierz totem jaguara. Idź do miejsca gdzie przed chwilą stał posąg. Na piedestale umieść totemy, w kierunkach tak jak rozstawione są świątynie w wiosce.

11. Maze

Czeka cię labirynt, jednak nie jest on specjalnie trudny. Najpierw skieruj się „w prawo-dół" – jest tam maszyna. Przełącz przyciski 1 i 3, przełącz niebieski, który się zapali. Teraz możesz dać się zabić przez różowy promień. Gdy zmaterializujesz się na początku, idź kawałek na prawo, figura która trzyma podniesione do góry ręce to dźwignia – przełącz je na dół. Idź do „lewo-góry", na ścianie wieżyczki jest przełącznik otwierający kratę. Następnie pociągnij za drugą dźwignię, tuż przed kratą. Wejdź do grobowca, zabierz maskę.

12. The Gauntlet

Bardzo ciekawy rozdział. Podejdź do dzieci, odegraj na dyniach zasłyszaną melodię. Zabierz czaszkę. Podejdź do grobów i obejrzyj je, pojawi się duch, któremu daj czaszkę. Zamień się w cyklopa, otwórz grób i wyjmij popiersie. Zamień się w Omleca i przejdź po kłującym moście. Znów jako cyklop uderz w zabawkę (tą z cyrku) do mierzenia siły. Zapisz kolory. Zmień się w Omleca i naciśnij zęby: czerwony, żółty, zielony, niebieski. Jako Sarah wejdź na nos klowna i zabierz skrzydło. Nie zmieniaj postaci, przejdź po pajęczynowym moście. Tam jako Omlec naciśnij kolejno płyty (od lewej) 2,5,3,1,4. Jako cyklop pchnij statułę. Teraz jako Omlec dotknij każdego ciała. Kryształ skruszy się i będziesz mógł zabrać kolejne skrzydło. Dalej idź do wylęgarni larw. Rozbij plastry wosku, zabierz ostre odnóże. Jako cyklop pobaw się maszynerią, weź „sound generator" i użyj go na larwach. Otwórz właz. Zmień się w Sarah, a dalej w Omleca. Odetnij odnóżem linę. Wróć do wylęgarni, zabierz ostatnią część statuły. Odbuduj ją w wieży. Wejdź w portal.

13. Morgan's Last Game

Musisz się śpieszyć, rurką po lewej cały czas płynie trucizna. Lawirując między czarną mazią trzeba doprowadzić Maxa do świecących kul. Cała sztuka polega na odnalezieniu „bezpiecznych pól".

...no i co? Doktorku?

Plotres

APEL Mały apel do naszych Czytelników. Jeżeli sami odkryliście w grach jakieś tajne kody, to przyślijcie je nam, a zostaną one opublikowane wraz z Waszymi nazwiskami.

TIPS & TRICKS

Tipsy, tricki, to nasza specjalność. Z uwagi na to, że gry na najnowsze konsole traktujemy w naszym piśmie na równi z gierkami pecetowymi, stąd w naszej rubryce znajdziecie tricki dla PlayStation, Saturna i PC.

Colin McRae Rally

• PSX

TROLLEY – napęd na cztery koła
HELIUMNICK – Twój pilot ma dziwny głos
FORKLIFT – napęd na tylne koła
MOREOOMPH – tryb turbo
BLANCMANGE – ciekawy samochód
BACKSEAT – wóz prowadzi pilot Colina
PEASOUPER – wszystkie tory we mgle
DIRECTORCUT – możliwość edycji powtórki
KITCAR – pełna możliwość edycji samochodu





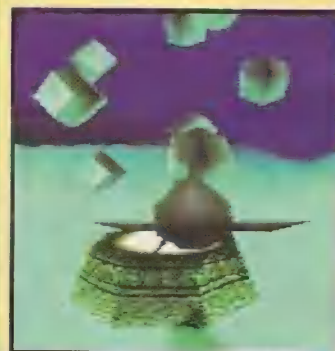




Fluid

• PSX

Złoty Delfin: Podświetl opcję start na ekranie tułowym i wciśnij: dół, góra, prawo, lewo+kwadrat. Jeśli dobrze wpisałeś kod, powinieneś usłyszeć charakterystyczny dźwięk.



World League Soccer 98

• PC CD

Prawdziwe imiona zawodników:
- uruchom **Options Screen**
- uruchom **Player Editor**
- wybierz **Ligę Angielską**
- wybierz jakąś drużynę
- zmień imiona zawodników na „teamtwo"
- ukaże się inne menu, kliknij na nim, a udostępnią się prawdziwe imiona.



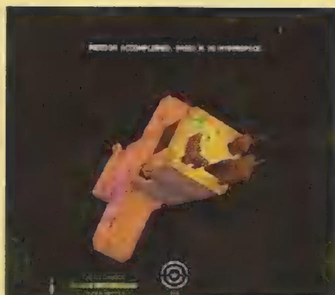




X-COM: Interceptor

• PC CD

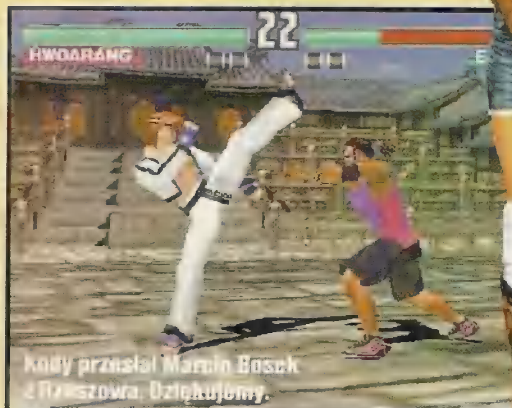
Wciśnij **CTRL+E** – usłyszysz dźwięk. Teraz możesz wpisać poniższe kody:
BATTLECHEAT – uruchamia cheaty symulatora
CANTTOUCHTHIS – nietykalność
FILLERUP – nieograniczony zasięg walki
KNOWITALL – wszystkie wynalazki
QUICKBASE – natychmiastowo kończy budowę wszystkich baz
PAYDAY – kasa



Tekken 3

• **PSX**

Wejdź do **PRACTICE MODE** i wybierz opcję **FREE**, gdy będzie podświetlona naciśnij **L1, L2, R1, R2.** Trzymaj te przyciski i wciśnij O. Teraz po wykonaniu kombosa, przyciskiem **SELECT** będziesz mógł go nagrać (kasowanie dół + **SELECT**).



Kody przesłał Marcin Bosek z Rzeszowa. Dziękujemy.





MechCommander

• **PC CD**

Utwórz w katalogu z grą plik **buymechcommander.2**

LORRIE – full amunicji
OSMIU – tryb Boga





Sensible Soccer' 98

• **PC CD**

Na ekranie wyboru taktyki wciśnij **F9**, a dostaniesz się do specjalnego menu, w którym można zmieniać różne ciekawe ustawienia gry.

Theme Hospital

• **PSX**

Kody do poziomów:

level 9:
△□X△○X△□
level 10 :
○□X△□X○□
level 11 :
△○□○△□○X
level 12 :
○□XX□○□△



Redneck Rampage: Rides Again

• **PC CD**

Wszystkie kody poprzedź literami RD
HOUNDDOG – tryb Boga
ALL – wszystko
MEADOW### – gdzie # to epizod, a ## – poziom
VIEW – włącza „view mode" (F7)
IRATE – pokazuje liczbę klatek na sekundę
SKILL# – w miejsce # wpisz poziom trudności
CLIP – przenikanie ścian
SHOWMAP – pokazuje całą mapę
GUNS – wszystkie bronie
MIKAEL – wszystkie jednostki
KFC – tryb kurczaka
DONUT – łódka
NOCHEAT – wyłącza wszystkie cheaty.
JOSEPH – motocykl

Poniższe kody dadzą inne ciekawe efekty:
TEACHERS, MOONSHINE, CRITTERS, RAFAEL





Deer Hunter

• **PC CD**

dhstealth – zwierzak nie widzi ani nie czuje myśliwego
dhbambi – zwierz widoczny na mapie
dhbuckdown – zwierz nie ucieka, gdy do niego strzelasz
dhbigbuck – dodaje 15 punktów do każdego zabitego jelenia.
dhrambo – zwiększa dokładność strzału



PROLINE SOFTWARE

PC 3DFX
Unreal
Commandos: Behind Enemy Lines
Forsaken
Gex 3D
Final Fantasy VII
Micro Machines v3
World Cup '98
X-Com: Interceptor
Descent: Free Space

PLAYSTATION

WYŚCIGI
Tommi Makinen Rally - wyścigi
Colin McRae Rally - wyścigi
S.C.A.R.S. - wyścigi
Vigilante 8 - wyścigi
Road Rush 3D - motory
Gran Turismo - wyścigi
Test Drive 4 - wyścigi
Moto Racer - motory
Rapid Racer - wyścigi skuterów
Formula 1 '97 - formuła 1
V-Rally - super grafika
Rage Racer - najlepsze wyścigi

KOSZYKÓWKA
Total NBA 98 - koszykówka Sony
NBA In The Zone 98 - koszykówka Konami
NBA Live 98 - koszykówka Electronic Arts

PIŁKA NOŻNA
ISS Pro '98 - najlepsza piłka
World Cup '98 - piłka EA
Actua Soccer 2 '98 - piłka Gremlina

KARATE 2D
Street Fighter Alpha 2 - turniej
Mortal Kombat Trilogy - turniej

KARATE 3D
Tekken 3 - hit!
Mortal Kombat 4 - turniej
Bushido Blade - walki na miecze
Fighting Force - przygodowa karate
Dead or Alive - karate
Mortal Kombat: Sub Zero - przygoda karate

SPORTOWE INNE
Nagano '98 - olimpiada zimowa
Cool Boarders 2 - jazda na desce
NHL '98 - hokej

DOOMO-PODOBNE
Duke Nukem 3D - przebój z PC

SYMULATORY
Ace Combat 2 - samolot
Wing Over

STRZELANINY
Viper - strzelanina sf
Treasures of the Deep - podwodna
Forsaken - najnowszy Descent
One - najlepsza strzelanina
Maximum Force - strzelanina
MDK - przebój z PC
G-Police - strzelanina s/f
Colony Wars - s/f
Overboard! - statek piracki w akcji

STRATEGIE
Constructor - strategia
Theme Hospital - symulacja szpitala
Z - strategia w czasie rzeczywistym
Red Alert - strategia w czasie rzeczywistym
Warcraft 2 - strategia fantasy
Transport Tycoon - budujesz koleje
Syndicate Wars - wojny syndykatów
Command & Conquer - doskonała strategia
UFO 2 - bronisz planety przed kosmitami!
Panzer General 2 - strategia wojenna

PRZYGODOWE
Resident Evil 2 - przebój
Pitfall 3D - Indiana Jones
Deathtrap Dungeon - przygoda
Diablo - super RPG
Nightmare Creatures - horror
Resident Evil DC - horror
GTA - kryminał dla dorosłych
Tomb Raider 2 - druga część przeboju!
Final Fantasy VII - super!
Discworld 2 - animowana bajka
Oddworld - przygody stworka, super!
Saikoden - RPG z Japonii
Vandal Hearts - RPG z Japonii
Broken Sword 2
Wing Commander IV
Legacy Of Kain

ZRĘCZNOŚCIOWE
Tombi - dla dzieci
Heart of Darkness - platformówka
Men In Black - na podst. filmu
Gex 3D - chodzisz synnastycznym dino
Lucky Luke - z filmu animowanego
Skullmonkeys - najlepsza platformówka
Rascal - w stylu Mario 64
Pandemonium 2 - Błazen i Królewna
Crash Bandicoot 2 - lisek
Croc - przygody małego krokodyla
Hercules - na podstawie przeboju Disneya
Spider - przygody pająka
Dragon Heart
Jumping Flash 2
Skeleton Warriors
Gex
Lost Vikings 2
Frogger
Jersey Devil

PLATINUM

WYŚCIGI
Wipeout 2097
Destruction Derby 2
RR Revolution
Porsche Challenge

PIŁKA NOŻNA
ISS Pro
Actua Soccer

KARATE
Toshinden
Tekken 2
Soul Blade
MK Trilogy

PRZYGODOWE
Tomb Raider
Alien Trilogy

STRZELANINY
Die Hard Trilogy
Loaded
Ace Combat
Soviet Strike

ZRĘCZNOŚCIOWE
Crash Bandicoot
Pandemonium
Rayman

INNE
Command & Conquer
Track & Field
Worms
True Pinball

NINTENDO 64

WYŚCIGI
Cruis'n World - wyścigi
GT 64 - wyścigi
Snowboard Kids - snowboard
San Francisco Rush - wyścigi
Top Gear Rally - samochody
Diddy Kong Racing - wyścigi
Lamborghini 64 - wyścigi
ExtremeG - wyścigi przyszłości
WaveRacer64 - skutery wodne
MarioKart64 - karting

PIŁKA NOŻNA
FIFA '98 WC - piłka nożna
ISS 2 '98 - najlepsza piłka

KARATE
Mortal Kombat 4 - turniej
Fighter's Destiny - najnowsza karate
Mace - najlepsza karate

SPORTOWE
1080 - snowboard
NBA In The Zone'98 - koszykówka

SYMULATORY
Pilot Wings 64

ZRĘCZNOŚCIOWE
Banjo Kazooie - HIT!
Yoshi's Story - przygody Yoshiego
Mystical Ninja - rpg
Forsaken - najnowszy Descent
Tetrisphere - tetris
Mischief Makers
Lylat Wars - Star Fox (+ Rumble Pak)
Mario 64
Shadow Of The Empire
Blast Corps

DOOMO-PODOBNE
Mission Impossible - hit!
Quake
Duke Nukem 64
Golden Eye 007 - James Bond!
Turok
Doom 64

AKCESORIA
Rumble Pak
Konwerter PAL/NTSC
Joypad

GAZETA
Czysto angielska ok. 100 stron poświęconych wyłącznie N64.

DZWOŃ PO NOWOŚCI!

24h Wybrane tytuły realizujemy w ciągu 24 godzin.

W rozliczeniu przyjmujemy niektóre gry używane.

SONY PLAYSTATION
Cena 1 gry: 89 zł - 219 zł
Seria Platinum: 99 zł - 129 zł
PSX Magazyn z CD: (7, 8, 9/97) (1, 2, 3, 4/98) po specjalnych cenach.

NINTENDO 64: Prosimy o kontakt telefoniczny. W sprzedaży gazeta poświęcona wyłącznie N64!

PC: Informacja telefoniczna.

PROLine
P.O.Box 36, 05-400 OTWOCK

Sklep firmowy: ul. Wiosny Ludów 67, Warszawa - Ursus
tel. (0601) 350-400
(pon.- pt. od 9 do 20, sobota od 9 do 13,
niedziela - wyłącznie zamówienia)

Kompleksowa pomoc dla szalonych graczy!

PROFESJONALNA LINIA

PROLINE SOFTWARE
PROFESJONALNA LINIA

KONKURSY

Witam w październikowych konkursach. Upalne, letnie dni już niestety się skończyły, i prawie codziennie za oknem widać tylko chmury i dyszcz. Co więc robić? Grać oczywiście! A jak macie mało gier, to przyszła teraz wielka okazja, aby powiększyć swoją kolekcję. Tak więc piszcie, tylko błagam – CZYTELNIE!!! Krzychoo

KONKURS „3 PYTANIA"

Odpowiedzi z numeru GK 9/98:

1. Gra „Ninia: Shadow of Darkness" ma ukazać się na PSX i ewentualnie na PC.
2. W grze „Commandos" możemy sterować maksymalnie sześcioma komandosami.
3. Na Zachodzie gra „Reflux" nosi tytuł „Robo Rumble".

Nagrody wylosowali:

Radosław Borowiec z Rzeszowa otrzymuje zestaw trzech gier „Screamer Injection".
Artur Mazurek z Kobyłki otrzymuje grę „M.A.X 2".
Tomasz Tkocz z Szymiszowa otrzymuje grę „Microsoft Golf 98".
Cztery płytki audio z muzyką do gry „Reah" otrzymują: Grzegorz Struczyński z Gdańska, Mirosław Jabłonowski z Mińska Mazowieckiego, Paweł Błaszcz z Płocka, Anna Wawrzecka z Sopotu.

Oto pytania na ten miesiąc:

1. W którym miejscu na Ziemi rozpocznie się trzecia część przygód Lary Croft?
2. Jak ma na imię główny bohater gry „Sanitarium"?
3. Jakie jest hasło do komputera Craiga Willmore'a, głównego bohatera gry „X-Files The Game"?

W tym miesiącu nagrodami są gry:

1. „Postal"
2. „Ghost bumps"
3. „Spec Ops"



KONKURS PSX

Odpowiedź na pytanie z poprzedniego numeru:
Następna część gry „Final Fantasy" będzie ósmą z kolei.

Odpowiedzi na kartach pocztowych z naklejonym kuponem przysyłajcie na adres redakcji:

GRY KOMPUTEROWE
ul. Marsa 6
04-202 Warszawa

A oto lista zwycięzców:
Grę „Vigilante 8" otrzymuje Paweł Czech z Trzciany

Nowe pytanie: Ile jest łącznie wszystkich postaci w grze „Tekken 3".

Nagrody w tym miesiącu są dwie:
1. „Theme Hospital", 2. „Street Racer"

KONKURS DLA SATURNOWCÓW

Odpowiedź na pytanie z poprzedniego numeru:
Najnowsza konsola segi nosi nazwę Dreamcast

Nagrodę, świetną grę „Last Bronx" otrzymuje: Bogumił Miechur z Jeleniej Góry.

Oto pytanie na ten miesiąc:
Jaki procesor będzie „mózgiem" Dreamcasta?

Nagrodą w tym miesiącu jest gra „Slip Slap Sloppe".

KONKURS GK 10/98

LISTY

Witaj wiaro! Ech, ten październik... nie dość że i mnie wreszcie MEN objął swoimi długimi łapskami, to jeszcze na dokładkę aura zaczęła płatać przeróżne psikusy. Nic to , niebawem będę mógł cieszyć się urodzinowymi prezentami i chwilami słodkiej rozgrywki przy komputerze. Tylko najpierw Naczelny będzie musiał mnie rozkuć... Proszęęęę. Jagd52

(...) „Mam do Was wielką prośbę. Proszę o opublikowanie w najbliższych numerach solucji do gry „Commandos: Behind Enemy Lines". Mam z nią wielki problem, mój kolega zresztą także." (...)

Filip Koblański, Poznań

Muszę przyznać, że recenzja „Commandosa" (mojego zresztą autorstwa), wywołała prawdziwą lawinę listów do Redakcji. Ten jest tylko wierzchołkiem góry lodowej. Jak więc widać gra musiała nieźle „kopnąć" skoro tak gremialnie domagacie się jej solucji. Mam dla Was dwie wieści (jak w życiu): dobrą i złą. Zła jest taka, że nie ma na to miejsca w piśmie (względy objętości), dobra zaś... no cóż, na krążku znajdziecie pierwszą część tekstu, obejmującą pierwszych dziesięć misji! To był jedyny sposób aby w ogóle doszło do jego publikacji. Mam nadzieję, że dobry Bóg mnie nie opuści i będę mógł na następnym krążku zawrzeć solucję do następnych poziomów. Mam tu na myśli prawdziwą SOLUCJĘ, a nie trywialny spis w stylu „rozwal wszystkich Niemców na płaskowyżu."



(...) „Tak bardzo straszyliście magiczną datą 1 września, kiedy to miał wejść w życie nowy Kodeks Karny, a tu... nic. Gdy przechodzę przez warszawską giełdę nie widzę żadnych zmian. Jak piraci stali, tak stoją i szczerzą się w bezczelnym uśmiechu." (...)

Piotr Nowak, Piastów



Nie od razu Kraków zbudowano. Jeśli sądzicie, że te kilka tygodni, jakie upłynęły od czasu wejścia Kodeksu w życie gwałtownie zmienią „krajobraz" naszych giełd, to jesteście chyba zbytnimi optymistami. Na odpowiednią pracę Policji przyjdzie nam bowiem jeszcze poczekać. W ciągu kilkunastu dni nie zmieni się „od ręki" naleciałości lat i skutków niefrasobliwości kilku rządów. Na to potrzeba czasu. Miejmy nadzieję, że wreszcie przestaną się użalać nad doprowadzonymi do sądu piratami wszyscy pracownicy administracji państwowej i zamiast czczego gadania wreszcie przystąpią do działania. Teraz bowiem nie będą mogli się wymigać „brakiem wykładni prawnej" lub „właściwych przepisów". Do roboty Panowie! Czekamy na efekty Waszej pracy i obiecujemy uważnie patrzeć Wam na ręce.

(...) „Mam wielki problem. Odkąd mam konsolę PlayStation, poświęcam na granie wiele godzin dziennie. Wszystko byłoby OK, gdyby nie fakt, że jakaś sąsiadka powiedziała mojej mamie o tym, że podobno konsola psuje telewizor. Straszliwie przejęła się tym i zabrania mi grać tak często jak przedtem. Pomóżcie."(...)

Andrzej Szupłak, Piotrków Tryb.

Oj, zapachniało mi historią starą jak świat, która dotknęła mnie jako młodego amigowca. Jako że i tamten sprzęt mógł być podłączony do klasycznego odbiornika TV, podobny problem spotkał mnie i moich kolegów. Muszę przyznać, że pokonanie oporów moich rodzicieli (a zwłaszcza mojej mamy) zajęło mi trochę czasu i zakończyło się sprowadzeniem do domu znajomego elektronika, który pokusił się o mały wykład. Mam nadzieję, że w Twoim przypadku nie będzie to konieczne. Droga Pani (te słowa kieruję do twojej Mamy, Andrzeju), naprawdę nie musi się Pani obawiać o żywotność swojego telewizora. Sygnał wyjściowy konsoli SonyPlaystation nie może go uszkodzić. Debatowały nad takim rozwiązaniem najtęższe głowy koncernu Sony i nie ma obawy, by nie wierzyć owym wszechstronnie wykształconym dżentelmenom. Proszę zatem pozwolić spokojnie pogrywać swojej pociesze, oczywiście starannie dozując dawkę rozrywki (te kilka godzin dziennie przed ekranem z pewnością nie poprawią Twojego wzroku, Andrzeju).

No właśnie. Pogrywanie. W poprzednim numerze zapewne przeczytaliście (a wielu z Was zmagało się z tym problemem osobiście) o problemach związanych z „Ligą Polską" (CD z numeru 7/98 GK). Nasz redakcyjny spec od wszystkiego, czyli Suicide we własnej osobie, pogrzebał nieco w systemie swojej Pentiawy i chyba znalazł panaceum na większość Waszych bolączek. Przede wszystkim trzeba uzyskać jak największą ilość pamięci podstawowej, co uzyskamy wpisując w pliku config.sys (znajduje się na partycji C:):

```
DEVICE=C:\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\EMM386.EXE RAM AUTO
DOS=HIGH,UMB
```

Zaś w pliku autoexec.bat (również na C) należy poprzedzić komendy uruchamiające oprogramowanie dwoma literkami – LH. W ten sposób wszelkie drivery lub programy rezydentne będą ładowane do pamięci tzw. wysokiej. Na naszym krążku znajdziecie w katalogu LIGA kody do tej gry. Są do 24-bitowe bitmapy i najlepiej byłoby je wydrukować. Jeszcze raz przepraszam za zaistniałe trudności i mam nadzieję, że od tej pory będą tylko złym wspomnieniem. ■

PISZCIE DO NAS NA ADRES: **GRY KOMPUTEROWE**, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA PAMIĘTAJCIE O DOPISKU **"LISTY"**



Na Wesoło

W tym dziale zamieszczamy dowcipy, przekrękty, i rysunki nadsyłane przez Czytelników. I niestety w tym miesiącu nasze jury nie mogło przyznać nagrody za najlepszą pracę graficzną. Chyba macie jeszcze wakacje, hę? Pozbierajcie się szybko, bo kasa czeka na najlepszych. Dla tekściarza i grafika po 50 złociszy. Czekamy!

Przychodzi staruszek do lekarza i się skarży:
– Panie doktorze, po pierwszym i drugim to się jeszcze nieźle czuję, po trzecim mam zadyszkę, ale w okolicy piątego to już zupełnie mnie siły opuszczają, co robić?
– A ile ma Pan lat?
– Siedemdziesiąt.
– W Pana wieku to i tak niesłychane!
– Ale ja mieszkam na ósmym piętrze, a winda ciągle nieczynna.
Jakub Mach, Konin

Turysta widzi jak na ganku przed chatą baca ostrzy na kamienu swoją siekierę.
– Po co to robicie, baco?
– A tak, dla zabicia czasu.
Jakub Mach, Konin

Wilk miał sklep na jednym końcu lasu, a Zajączek na drugim. Pewnego dnia Wilk postanowił ośmieszyć Zajączka i zabrać mu klientów. Poszedł więc do niego i od progu zawołał:
– Kilo papierowych gwoździ proszę.
A sprytny Zajączek szybciutko, myk za szafkę i po chwili wraca z czymś zawiniętym w papierową torebkę. Wilk zmył się jak niepyszny, ale po jakimś czasie wraca i znowu woła:
– 2 kilo nicholery proszę!
Zajączek podrapał się za uchem i odpowiedział:
– Wiesz, nie mam tego towaru teraz tutaj, ale jest w piwnicy, pójdziesz ze mną? Wilk zszedł więc z Zajączkiem do piwnicy, a tam ciemno jak diabli.
– Widzisz coś? – zapytał Zajączek
– Ni cholery.
– To bierz te dwa kilo i zjeżdżaj!
Jakub Mach, Konin

W ZSRR odbywał się konkurs wiedzy o kobietach, który wygrał 12-latek. Inni zawodnicy po zakończeniu konkursu poszli do jury, aby zaprotestować. Ale naczelny sędzia rozpoczął wywód:
– Pierwsze pytanie brzmiało: gdzie kobiety mają najbardziej kręcone włosy? Nasz bohater odpowiedział – w Afryce, a wy? Aż wstyd powiedzieć.
– Potem zadaliśmy Wam pytanie: jaki jest najważniejszy organ kobiecy. Oczywiście chodziło o Międzynarodową Ligę Kobiet. A co Wy odpowiedzieliście.... Aż wstyd powiedzieć.
– Wreszcie trzecie pytanie brzmiało: jaka jest najważniejsza rzecz dla kobiety, na 3 litery. Rzecz jasna chodziło o Mir (Pokój). A Wy co nabazgraliście. Aż wstyd powiedzieć, i do tego z błędem.
Paweł Ponikowski, Warszawa



W nocy dwóch wariatów ucieka nocą z zakładu psychiatrycznego. Po kilku minutach udało im się dostać na mur okalający zakład, ale nie wiedzą jak zejść. Jeden z nich wpada na pomysł.
– Wiesz, zapalę latarkę i zejdziesz po świetle na samą ziemię.
– Myślisz że jestem wariatem, jak będę w połowie drogi to ją zgasisz i spadnę.
Marek Bruź, Malanów

W szpitalu na oddział anemików wchodzi pielęgniarka i wita pacjentów:
– Cześć, orły moje, sokoły...
Na to jeden z pacjentów reaguje:
– Dlaczego Pani nas tak nazywa?
– A jak wczoraj wieczorem włączy nam wentylator, to kto pod sufitem latał?
Marek Bruź, Malanów

Żaba dzwoni do wróżki i słyszy:
– Spotkasz piękną, młodą dziewczynę, która będzie chciała wiedzieć o tobie wszystko.
– To wspaniale, a gdzie ją spotkam?
– W przyszłym semestrze na lekcji biologii.
J. Zaborowska, Włocławek

Pasażer na stacji:
– Poproszę bilet do Poznania.
Kasjerka pyta:
– Normalny?
– A czy ja wyglądam na wariata?!
J. Zaborowska, Włocławek

Krasnoludek podjeżdża na stację CPN i pyta obsługę:
– Ile kosztuje kropelka benzyny?
– Nic.
– To proszę nakapać pięć litrów kropelek.

– Kochasz naturę, moja Zosiu? – pyta pani od biologii
– Uwielbiam!
– To ładnie z twojej strony, chociaż tak okrutnie się z tobą obeszła.
J. Zaborowska, Włocławek

Wilk i Zając dostali powołanie do wojska.
– Jak myslisz, obstrzygą nas na zero? – zastanawia się Wilk
– Nie wiem. Może zapytajmy tę mysz na wartowni
– Ja nie jestem żadna Mysz. Ja jestem Jeż!!!
J. Zaborowska, Włocławek

Na zbiórce porucznik pyta sierżanta:
– Gdzie jest Fąfara?
– Poszedł ze stolcem do ubikacji.
– Natychmiast leć tam i powiedz im, żeby szybko wracali.
Jacek Rola, Giżycko

Polak, Rosjanin i Niemiec wystartowali w zawodach wbijania gwoździ głową. Polak wbił gwoździa jednym uderzeniam głowy, Rosjanin dwoma, a Niemiec dopiero trzema. Nazajutrz prasa doniosła:
„Wygrał Polak, przed zawodnikiem z Niemiec. Reprezentant WNP został zdyskwalifikowany za wbicie gwoździa niewłaściwą stroną".
Piotr Stokłosa, Wałbrzych

– Słyszałeś, Jurek Owsiak bierze się za komputery!
– Serio?
– No, ostatnio mówił: róbta peceta!
Piotr Stokłosa, Wałbrzych

Nagrody otrzymuje:
Za Kawały: Justyna Zaborowska
Za Rysunki: Nagrody nie przyznano

JAK ZAMÓWIĆ PRENUMERATĘ

Prenumeratę można zamawiać zarówno w firmie „Ruch" S.A. na warunkach obowiązujących w kraju („Ruch" S.A., ul. Towarowa 28, 00-950 Warszawa), jak również w redakcji.

Prenumeratę w redakcji można zamówić od dowolnego numeru czasopisma wpłacając określoną kwotę na 6 lub 12 kolejnych numerów. Aby obliczyć kwotę jaką należy wpłacić, aktualną cenę pisma (najnowszego numeru) trzeba pomnożyć przez liczbę miesięcy (6 lub 12) przez które ma obowiązywać prenumerata. Zamawiający nie ponosi kosztów przesyłki i ma zagwarantowaną, stałą cenę przez cały okres obowiązywania prenumeraty, nawet w przypadku podwyżek ceny czasopisma. Dotyczy to zarówno wydania zwykłego, jak również Edycji CD.

Wpłat na prenumeratę i na numery należy dokonywać na poczcie, przesyłając należność na adres redakcji, wypełniając wcześniej „czerwony blankiet" na odwrocie którego, w miejscu na korespondencję, wpisujemy DOKŁADNIE: dane zamawiającego, tytuł zamawianego czasopisma i od którego numeru ma obowiązywać prenumerata np. Jan Lubański, 99-955 Pcim Dolny, ul. Łysego Bizona 23 m. 2, prenumerata GRY KOMPUTEROWE Edycja CD x6 od nr. x/98. Blankiety dostępne są we wszystkich urzędach pocztowych na terenie kraju.

NUMERY ARCHIWALNE TANIEJ!

Uwaga miłośnicy gier. Już od teraz, aż do końca października możesz zamówić po super promocyjnych cenach poprzednie numery naszego pisma wraz z krążkami CD. Zabawy po pachy, zwłaszcza gdy trafią się deszczowe, wakacyjne dni.

Każdy numer kosztuje zaledwie 5,00 zł, a jeśli zamówisz 3 dowolne numery (lub wielokrotność np. 6, 9), to cena spada do 10 zł za KOMPLET.

Do powyższych cen należy doliczyć niewielkie koszty przesyłki – 1,20, za 1 egz., a zamawiając jednocześnie 3 dowolne numery, jednorazowo doliczamy 2,00 zł.

Istnieje jeszcze możliwość zamówienia następujących numerów: 5/97, 6/97, 7-8/97, 9/97, 10/97, 11/97, 12/97, 2/98, 3/98, 4/98, 5/98, 6/98.

Numery archiwalne zamawiamy w taki sam sposób, jak prenumeratę, czyli należność wpłacamy na poczcie, na adres redakcji, wypełniając wcześniej „czerwony blankiet" na odwrocie którego, w miejscu na korespondencję, wpisujemy DOKŁADNIE: dane zamawiającego, tytuł zamawianego czasopisma i wybrane numery np. Jan Lubański, 99-955 Pcim Dolny, ul. Łysego Bizona 23 m. 2, GRY KOMPUTEROWE CD nr. 7-8/97, 2/98, 4/98.

Blankiety dostępne są we wszystkich urzędach pocztowych na terenie kraju.

Adres Redakcji:
GRY KOMPUTEROWE
04-202 Warszawa
ul. Marsa 6

PROMOCJA

Oprawa graficzna: www.elysium.com.pl
ELYSIUM IMAGES

II Mistrzostwa Polski w Grach Komputerowych

Poznań
Klub Jama

22 listopada 1998

organizatorzy:









PRYWATNE
INFORMATYCZNE
POLICEALNE
STUDIUM
ZAWODOWE